TV GAME专门志 2004.5B

GAME科技风

PS2精选攻略合集

新天魔界混沌时代IV
游戏系统最速上手指导

猩红之泪
前期流程攻略+道具获得法说明

红之海2
详解任务攻略+地图指南

Kaena
人物简介+一期完流程攻略

GBA新作与攻略大爆发

洛克人ZERO 3
全通关重点BOSS战解析

星之卡比 镜之大迷宫
变身技能讲座+难点指导

最终幻想 I・II

超人气游戏新作报道

GT4香港赛道全国独家报道
红侠乔伊与但丁杀入电影世界
幻想水浒传IV世界观倾力介绍
最终幻想XII第5位角色登场!

纪念PS 10周年特别推介

PlayStation诞生前夜

定价:RMB 9.8
ISSN 1671-7341
10>
9 771671 734020

赠品1 游戏旋风光盘

音乐CD:
最终幻想X-2
钢琴曲精选合集

赠品2 海报

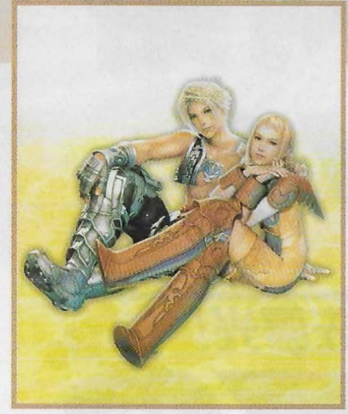
2004.5B

2004 年5 月15 日

CONTENTS

TV GAME专门志 2004.5B

GAME科技风



纪念PS 10周年！PlayStation诞生前夜

超人气大作 最终幻想XII第5位角色登场

洛克人ZERO3 全通关重点BOSS战解析

猩红之泪 前期流程攻略＋道具获得法

GAME INDEX

GBA

最终幻想Ⅰ・Ⅱ 28
风来的西林之怪兽足球 29
怪兽召唤者 30
机动战士高达SEED 与战友相伴在一起 31
特鲁尼克大冒险3 不可思议之迷宫ADVANCE 35
洛克人ZERO3 49
星之卡比 镜之大迷宫 53

GC

红侠乔伊2 16
火炎之纹章 苍炎的轨迹 20
BURNOUT3 33

PS2

幻想水浒传Ⅳ 8
重生传说 12
仙乐传说 13
GT4 14
红侠乔伊2 16
红侠乔伊 16
最终幻想XII 17
超级机器人大战MX 18
迷惑星人 恐慌制造者 19
剑豪3 21
寂静岭4 22
涂鸦王国2 23
再生侠 命运の锁 24
异度传说EPISODE Ⅱ 善恶之彼岸 25
九龙妖魔学园纪 26
东京魔人学园外法帖血风录 27
BURNOUT3 33
PUYO PUYO通PERFECT 34
OUT RUN 34
吉野家 34
游戏王胶囊怪物竞技场 35
猩红之泪 56
新天魔界 混沌时代Ⅳ 58
Kaena 60
红之海2 66
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘 73
九怨 82
影之心Ⅱ 95
WILD ARMS Alter code：F 101
怪物猎人 106

XBOX

星球大战共和国命令 32
BURNOUT3 33
汤姆・克兰西的分裂细胞：明日潘多拉 90

其他栏目索引

情报网络 2
游戏龙虎榜 6
游戏时刻表 7
XBOX 频道 112
太郎天地 114
太郎信箱 116
新作评论会 118
非常精品推介 119
G 画廊 120
Our Shop 122
漫动作 123
读者纵横谈 124
读编漫话 126

8 新作狙击

GBA 最终幻想Ⅰ・Ⅱ 28
GC 火炎之纹章 苍炎的轨迹 20
PS2 幻想水浒传Ⅳ 8
PS2 重生传说 12
PS2 GT4 14
PS2 最终幻想XII 17

GBA
风来的西林之怪兽足球 29
怪兽召唤者 30
机动战士高达 SEED 与战友相伴在一起 31
特鲁尼克大冒险 3 不可思议之迷宫 ADVANCE 35

GC
红侠乔伊 2 16
火焰之纹章 苍炎的轨迹 20
BURNOUT3 33

PS2
幻想水浒传Ⅳ 8
红侠乔伊 2 16
红侠乔伊 16
超级机器人大战 MX 18
迷惑星人 恐慌制造者 19
剑豪 3 21
寂静岭 4 22
涂鸦王国 2 23
再生侠 命运之锁 24
异度传说 EPISODE Ⅱ 善恶之彼岸 25
九龙妖魔学园纪 26
东京魔人学园外法帖血风录 27
BURNOUT3 33
PUYO PUYO 通 PERFECT 34
OUT RUN 34
吉野家 34
游戏王胶囊怪物竞技场 35

XBOX
星球大战共和国命令 32
BURNOUT3 33

49 大攻略

GBA 洛克人 ZERO3 49
GBA 星之卡比 镜之大迷宫 53
PS2 猩红之泪 56
PS2 新天魔界 混沌时代Ⅳ 58
PS2 Kaena 60
PS2 红之海 2 66
PS2 勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘 73
PS2 九怨 82
PS2 影之心Ⅱ 95
PS2 WILD ARMS Alter code:F 101
XBOX 汤姆・克兰西的分裂细胞：明日潘多拉 90

106 研究家

PS2 怪物猎人 106
PS2 我们的足球，我们的 WE 110

36 东瀛采风

40 欧美看台

44 特别推介

PlayStation 诞生前夜 44

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

■总编辑／社长：惠秋建 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：韩红泰 戴郁思 ■副社长：王少华 马抗美 李星佐 ■主管：河北省科学技术协会 ■主办：河北省科技咨询服务中心 ■编辑出版：《科技风》杂志社 ■社址：中国・河北石家庄市裕华东路 100 号 ■邮编：050011 ■编辑部电话：0311-6962894 ■邮发代号：18-38 ■国际标准刊号：ISSN1671-7341 ■国内统一刊号：CN13-1322/N ■广告经营许可证号：1301024D00010 ■出版日期：2004 年5 月15 日 ■定价：人民币 9.8 元

读者、发行服务：深圳市 34—007 信箱 邮编：518034 E-mail: GAME-KJF@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

情报网络 Fresh News

XBOX 美国 猛料度 70分

HALO 2网上对战正进行测试

数度延期的XBOX主观动作射击大作《HALO 2》，其最大卖点就是网上对战，据知现在Microsoft公司内已选出1000人参加为期五周的网上对战α测试，目的自然是希望从中找出错误及问题进行改正，对战将能分为4组进行，各队都将穿上不同颜色的战斗服。此外厂商还公开了新的画面，能看到《HALO》小说内提到的Orbital Drop Shock Troopers。而单打模式里会以地球及第二惑星HALO作为舞台，游戏预定今年冬季发售，玩家还要等一段时间了。

小说里登场的作战小队。

最新公开的游戏画面。

XBOX 美国 猛料度 65分

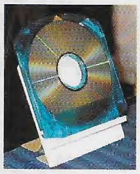
霹雳酷炫猫续作年内推出？

来自美国游戏批发商消息，Microsoft已安排动作游戏《BLINX：THE TIME SEEEPER 2》在今年内发售。该作品是由前SEGA职员另组的公司ARTOON开发，去年也有消息指出厂商在开发续作，但往后却没有下文了。游戏的最大特色是玩家可控制时间，进行回放、录影、快速播放等功能来帮助自己过关。如果情报属实，相信在本届E3展会上将正式公开。此外该批发商还表示有两款未知题材的XBOX游戏，分别名为《AVARIS》和《FORZA》。

PS2 日本 猛料度 70分

SONY 次世代媒体即将量产化

在上期曾报导过根据SONY的业务执行人员西谷先生透露，PS3将会有很大的机会以厂商开发的新大容量媒体Blu-ray Disc(BD-ROM)作为软件。此媒体本身只对应专用主机，而且是具有录影及播放功能，容量将高达23GB。现在厂商发表已研究出专作读取之用的BD-ROM量产技术，只要5秒钟就能生产一只，这样就有可能使成本下调至与DVD-ROM同级，并大有机会成为PS3的媒体。另一方面SONY的电影公司SONY PICTURE ENTERTAINMENT，明年也会推出应用该媒体的影碟。



量产化使它成为PS3媒体的机会更高。

ETC 日本 猛料度 70分

CAPCOM 子公司正式发表

较早之前报导过，CAPCOM会成立一间由其全资开设的子公司CLOVER STUDIO，近期终于举行了正式的发表会。该公司由曾开发"《逆转裁判》系列"和"《铁骑》系列"的稻叶敦志任社长，在会上还发表了多款新作，包括由GC移植至PS2的《红侠乔伊》，同时开发GC版与PS2版的《红侠乔伊2》，以及全新的动作游戏《大神》(以上作品内容请参阅本期"新作狙击")。而值得留意的是，正在开发《BIOHAZARD 4》的三上真司也会被纳入CLOVER STUDIO旗下，相信日后会有越来越多出色的游戏公布。

稻叶敦志（左）与三上真司。

PS2 日本 猛料度 65分

ONE PIECE 最新作发表

大人气的动漫画《ONE PIECE》，每次都为BANDAI带来巨大的收益，现在厂商又发表了新作，就是这款PS2的《ONE PIECE ROUND THE LAND！》！本作是个立体卷轴动作游戏，即是会由起点一直前进，沿途会遇上不同的敌人及首领。舞台是分为7关的海盗岛，例如巴基马戏团、海上餐厅、圆鼓屋顶城等地，更会有专为本作而设计的全新角色。游戏预定夏季发售，价格未定。

原作中的角色均会登场。

为游戏而设计的原创角色。

PS2 日本 猛料度 75分

龙珠 Z3 画面率先曝光！

开发中的《DBZ3》画面。

最然年初有消息指出ATARI方面会开发家用格斗版"《龙珠Z》系列"最新作《DRAGON BALL Z3》，不过直至现在才正式公布，而且是由日本BANDAI方面发表的。该系列以卡通动画加多边形的手法来制作，再加上在美国，该动画正方兴未艾，首两作在全球各有超过200万套的销量，开发续作自然是理所当然的。已知道会有剧情版的角色登场，包括悟空的爸爸巴达克以及弗利萨的哥哥古奥拉，角色继续以前作的卡通渲染方式来表现。游戏预定5月中旬进行全球性发表，发售日及价格未定。

PS2 日本 猛料度 75分

王国之心 2 的新角色陆续登场

SQUARE ENIX于去年东京游戏展发表的《王国之心 Ⅱ》，现在终于有新情报公开！玩家能看到一些事件的场面，包括与大力神海格拉斯重逢，以及见到他的恋人米加拉。而《FFX》里的关键角色阿隆也落实会在游戏中登场。此外战斗中还追加了多项新的机能，例如能够在一瞬间绕到敌人的背后。不过游戏仍然发售日未定。

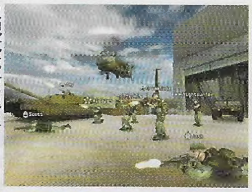
《FFX》的阿隆登场。

PS2 日本 猛料度 70分

战地风云家庭专用版发表

ELECTRONIC ARTS在电脑游戏界广受欢迎的网上主观动作射击游戏《BATTLE FIELD 1942》，以前虽然曾传出会进军家用版，一会儿是GC版，一会儿又是PS2版。现在厂商终　正式发表了PS2版，但本次并非移植自电脑，而是专为家用机设计的新作《BATTLE FIELD：MODERN COMBAT》。游戏正如其名，是以近代战争为背景，而且战场由丛林、沙漠移师至城市。玩家可使用多达70种最新式的武器，如红外线导弹、雷射诱导炸弹，至于可乘坐的兵器则有新型坦克及直升机共30种。战斗势力则分别有美国和新生的中东联军。游戏还将引入升级系统，玩家在参加的战役中能立战功便可升级。游戏对应网络转接器及宽频，最多能让24人同时参与，也可用通讯装置通话。预定秋季进行全球性发售。

以现代战争为背景。



可供24人同时对战。

XBOX 美国 猛料度 60分

微软收购星战 RPG 开发商

未确认情报！网上有消息指出，Microsoft打算收购BIOWARE公司成为旗下专属游戏制作公司。该公司过去曾为LUCASARTS开发了不少作品，当中以在电脑及XBOX上发售的RPG《STAR WARS：THE KNIGHT OF THE OLD RUPUBLIC》最为出名，该作品还赢得了2003至2004年度美国最佳游戏大奖，并有消息指出，厂商已在着手开发该游戏续作。

《SW：KOTOR》令BIOWARE一举成名。

PS2 美国 猛料度 70分

SNK 作品以套装形式发售

SNK NEOGEO USA刚刚发表会为PS2推出《THE KING OF FIGHTERS》和《METAL SLUG》两款二合一的套装，前者会收录《KOF 2002》和《KOF 2003》，至于后者则收录《METAL SLUG 4》和《METAL SLUG 5》，每个套装均是用一张光盘收录两个游戏。《KOF PACK》预定今年冬季发售，而《METAL SLUG PACK》则要等到2005年春季才能推出。

A·C 日本
猛料度 80分

拳皇 NEOWAVE 系统及内容公开

游戏的部分开场画面

SNK 第一款为 ATOMICWAVE 基板开发的作品《THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE》，已预定在 7 月登场，较早之前也在日本进行了公开测试，现在我们便把测试后的内容与系统向读者报告一下。

《KOF NW》是以《KOF2002》作为基础，包括人物及系统方面，以 3 对 3 团体战为主，其他的如往前翻滚、轰飞及 GUARD CANCEL 都很相似。而游戏的最大区别要算是除了轻重拳和轻重脚 4 个键外，还追加了第五个按键，该按键是用来发动 "HEAT MODE" 的，玩家按下后角色就会以牺牲体力的方法换取攻击力的提升，不过角色受到一定攻击或经过一段时间后会自动解除该状态。而游戏还会有类似《街霸 ZERO 3》那样选择角色的战斗模式，全部共有三种：

这就是角色选择画面。

选择出场角色顺序的画面。

SUPER CANCEL MODE——角色最多能储三条气力棒，能够使用一条气力棒的必杀技来抵消对手必杀技的 "SUPER CANCEL"，也能用两条气力棒的必杀技来抵消对手的超必杀技。

GUARD BREAK MODE——角色最多能储两条气力棒，会有《饿狼MARK OF THE WOLVES》的 JUST DENFENCE 系统，以及可利用一条气力棒使出 "GUARD BREAK ATTACK" 令对手不能防御。而在此模式中不能使用紧急回避和 GUARD CANCEL。

MAX2 MODE——角色只有一条气力棒，不过在对战中气力会自动上升，当体力剩下四分之一时气力棒便会储满，发动 MAX2 攻击。此模式中也不能使用紧急回避和 GUARD CANCEL。

至于登场角色方面，全部共有 12 个队，其中并没有增加新角色，至于首领人物则是《龙虎之拳 2》时代的吉斯。

日本队	草雉京、红丸、大门
饿狼传说队	特瑞、安迪、东丈
龙虎队	坂崎良、罗伯特、坂崎琢磨
韩国队	全勋、蔡宝健、陈国汉
怒队	莉欧娜、拉尔夫、克拉克
超能力战士队	麻宫雅典娜、椎拳崇、镇元斋
女性格斗家队	不知火舞、坂崎由莉、京
八神队	八神庵、麦卓、薇思
97 特别队	山崎龙二、玛莉、比利
大蛇队	七枷社、夏米尔、克里斯
K' 队	K'、麦斯玛、鞭子
柴舟队	草雉柴舟、库拉、矢吹真吾

平面角色加立体背景。

有3种不同的模式可供选择。

胜利时的队伍画面。

系统以《KOF2002》为基础。

N-Gage 美国
猛料度 80分

N-GAGE 升级版正式发表

曾报导过NOKIA决定推出N-GAGE的升级版本，现在终于公布了，新版本名为 "N-GAGE QD"，主要是针对旧版本的种种缺点改良而成的，大多数有旧版本的用户抱怨最多的要算是更换游戏异常不方便的问题了，必须先拆除电池才能更换，而现在N-GAGE QD会改为类似目前一般手掌游戏机那样，变成外置插拔。此外按键的排列也经过改良，还改善了电池的消耗量，使使用时间更长，由原来的3个小时延长至5个小时。同时画面也变得更为明亮，同显的颜色也由 4096 种增至 65000 种。

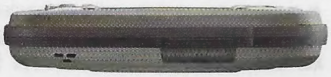
全新设计的N-GAGE。

不过有增也有减，N-GAGE QD删除了MP3和收音机功能，进一步将N-GAGE锁定为一部手掌游戏机。而N-GAGE QD最大的魅力是售价会由原来的 299 美元减至 199 美元，下调近 100 美元，不过附带条件是必须使用特定的电讯公司的服务。

留意收音的喇叭在按键旁边，听电话会比较接近一般手机。

更容易更换游戏卡。

按键排列经过调整。


下方设有揭盖插拔游戏卡的设计。

主机背面图。

PS2 日本
猛料度 75分

EYE TOY 新作大量涌出

SCE研究出来的，利用USB镜头让玩家在PS2 游戏中现身的产品《EYE TOY》，由于创意十足，因此在全球大受欢迎。为了让这股热潮延续下去，因此厂商致力于开发出更多的对应作品，并且广邀第三方厂商协助。现在 SCE 与 KONAMI 分别发表了对应 USB 镜头的专用新作。SCE 共有两款作品，第一款是音乐节拍游戏《EYE TOY FURI FURI DANCE 天国》，那是去年厂商将欧洲版《EYE TOY：GROOVE》日本化的游戏，里面收录了多首日本动画及偶像的歌曲。游戏预定 6 月 24 日发售，净游戏售价为 4725 日元，连 USB 镜头的版本售价为 7329 日元。

《EYE TOY FURI FURI DANCE 天国》

《猴子EYE TOY》

第二款游戏是以厂商的人气游戏《捉猴》为主题，名为《猴子 EYE TOY》，那是一款类似大富翁的桌面游戏，玩家需要转动轮盘抽取号码在版图上移动，停下的地方会需要接受迷你游戏的挑战，迷你游戏多达 30 种，最多能供 4 人一起玩，游戏预定 8 月 5 日发售，价格未定。

至于KONAMI 发表的作品名为《EYE TOY SPORT》，暂时未有任何画面公开，仅仅知道那是一款多人同乐的什锦类运动游戏，详细内容未明。不过游戏已预定 7 月 15 日推出，价格未定。

PS2 美国
猛料度 70分

MGS3 美国发售时期确认

KONAMI 广受期待的超级动作游戏《METAL GEAR SOLID 3 食蛇者》，于 PS 的公式网页 playstation.com 内公开了发售日期为今年的 11 月。事实上过去该系列的第二作也是由美国方面先行发售的，暂时日本方面仍然预定在今年内推出。相信厂商也会像上次那样先推出美版，然后再发售日本版。

是否仍然将先推出美版呢？

ETC 美国
猛料度 70分

EA 开发职业人生游戏

日本方面早就有以不同职业为题材的育成游戏，但是却不像ELECTRONIC ARTS 发表的《URBZ》有那么大的野心。游戏玩法有点类似同厂的游戏《THE SIMS》，玩家可自行创作角色，然后选择地区及行业，目的是在该地区称霸。游戏中地区有 25 种，职业更多达 120 种。例如有寿司店、肉类料理店等。此外还会采用新的映像引擎进行开发，预定有GBA、GC、PS2和XBOX版。其中PS2版还能对应EYE TOY。

ETC 美国
猛料度 70分

山脊赛车 6 将在 E3 现身？

美国一个网站发表了任天堂预定在E3内展出的游戏名单，其中有关第三方厂商的作品里，竟然发现了 NAMCO 的赛车游戏《RIDGE RACER 6》。还记得前年厂商在E3上透露正在开发《RR6》，最后却变成三大机种上一起推出的《R：RACING EVOLUTION》，可能有鉴于该作品反应并不理想，因此厂商不打算将之纳入 "《山脊赛车》系列"，而重新制作系列的第六作。暂时还未有该游戏的进一步消息，不过相信本游戏仍然会是对应多平台的。

ETC 美国
猛料度 70分

SEGA 为多个名称进行登记

现在要知道游戏厂商开发什么新游戏，最快的途径可能就是查看各个国家的商标专利登记情况。较早之前便有人发现SEGA 为多个名称进行登记，分别有《SEGA SUPER STARS》、《GHOST SQUARD》和《NOSFERAW》。《SEGA SUPERSTARS》令人联想到《FIGHTERS MEGAHIT》那一类游戏，至于《GHOST QUARD》似乎是军事动作类游戏，且看 SEGA 是否会在本次 E3 上正式发表吧。

PS2 日本 猛料度 70分

NAMCO网球续作正式发表

曾报导过NAMCO决定开发真实型网球游戏《SMASH COURT PRO TOURNAMENT 2》，现在终于有游戏画面公开。本作品仍然是以包含温布顿在内的四大满贯赛事为主。玩家除了能够使用现实的职业网球手外，在"PRO TOUR"模式里还能够自行制作原创的球员展开职业网球生涯。此外，游戏中还设有多个模式，包括教学模式、街机模式、表演赛模式和观战模式。但暂时不知道会有哪些实名球员登场，该游戏在美国预定6月发售，而日本版也落实在7月1日推出，售价7140日元。

追加育成球手模式。

画面保持一贯水准。

不知会有什么样的实名球员登场。

PS2 美国 猛料度 65分

美版FF XII明年底才发售

SQUARE ENIX正在开发中的RPG大作《FINAL FANTASY XII》，较早之前网上有消息指出，由于要配合《DRAGON QUEST VIII》的推出，因此有可能会由原来的夏季延期至明年初才发售。而现在有另一个证据支持这则传闻，那就是美国PS公式网页playstation.com介绍该作品时，刊登出来的发售日竟然是2005年12月，换言之美版还要等一年半才能推出，相信这则消息会令"《FF》迷"很担心。

PS2 日本 猛料度 65分

死魂曲续作蠢蠢欲动

似乎现今凡是推出恐怖惊栗冒险游戏都会有不俗的销量，因此开发续作也成为了例行公事。SCE去年末推出的《SIREN(死魂曲)》，现在就有消息指出其开发组"PROJECT SIREN"正在招募制作人员，看来开发续作的意愿已经相当明显了。该游戏的最大特点就是能以尸人的视点来监视他们的行动，有别于同类作品，而该游戏也曾推出过中文版，值得各位玩家留意。

PS2 欧洲 猛料度 60分

KILLZONE由名演员配音？

根据美国游戏网站透露，被SCEE视为对付XBOX人气主观动作射击《HALO》的游戏大作《KILLZONE》，其中将会有著名的电影明星拉特格豪厄(RUTGER HAUER)登场。拉特格豪厄过去曾主演过不少电影，包括《2020》和《魔鬼司令》。至于他在游戏中是负责配音还是会以与真人相似的样子登场，这些还不明朗。因为该网站向SCEE查询时，厂商只回答"无可奉告"。而该作品也已打算系列化，并推出一系列的商品。

拉特格豪厄近照。

还未出第一作便已决定系列化。

PS2 日本 猛料度 60分

彩京名作射击二合一登场

继年初的《武装飞鸟1 & 2》之后，彩京的另一个射击游戏系列《战国ACE》与《战国BLADE》也宣布移植至PS2上。本次是由ALTUS负责发行，《战国ACE》是款纵向射击游戏，有多位能力各异的角色可供选用。至于《战国BLADE》虽然是前者的续作，但是却变成横向射击游戏，曾移植至SS上。至于PS2版预定11月发售，价格未定。

GBA 日本 猛料度 75分

红白机迷你系列第二炮发表

几个月前任天堂将FC旧作翻新，在GBA推出了名为"FAMICOM MINI"系列的10款作品，虽然只是照搬自原作，但是一样获得了不俗的销量。正因为如此，任天堂决定乘胜追击，发表"FAMCOM MINI"系列第二炮，这次一样有10款游戏，包括有《马里奥兄弟》、《KURU KURU LAND》、《打气球》、《勇破迷魂阵》、《马里奥医生》、《叮当》、《高桥名人之冒险岛》、《魔界村》、《兵蜂》和《大盗伍佑卫门》，预定5月21日发售，售价各2000日元。

厂商再挑10款FC游戏推出。

GBA 日本 猛料度 60分

PUYO PUYO FEVER决定登陆GBA

已成为SEGA旗下作品的方块游戏《PUYO PUYO FEVER》，继DC、PS2、GC、XBOX版后，终于宣布推出GBA版，游戏玩法上当然没有什么不同，而GBA将可利用一个卡带让四人连线对战，画面方面会比之前的《大众的PUYO PUYO》更为漂亮。本游戏预定7月发售，定价5040日元。

GC 日本 猛料度 75分

写实型高尔夫在GC上登场

提到任天堂目前的畅销游戏，总会令人想到该厂以各类的人气角色为卖点的不同类型的运动游戏，不过凡事总有例外。下面为玩家介绍的GC高尔夫球游戏《高尔夫球手传说》，就是GC主机上罕见的写实型游戏。玩家可以自行组合出心目中的高尔夫球手，从眼、耳、口、鼻、面孔、发型、肤色等方面都可任君选择。然后便可通过比赛及各种训练来增强球手的实力，其中的训练分为许多的等级，并设有一定量的课题，达成之后就能提升球手某方面的能力。此外为了增加趣味性，还设有不少和高尔夫有关的迷你游戏。而此作品是由阔别游戏界多年的SETA来制作的，预定今年夏季推出。

GC主机上罕见的写实型游戏。

可自行创作出玩家的分身。

游戏中备有不少基本球手可用。

XBOX 美国 猛料度 75分

Microsoft决定解放XBOX LIVE

目前称得上家用机最佳上网平台的XBOX LIVE，其最大问题就是一切都由Microsoft来管理，令某些第三方厂商觉得透明度不足。正因为如此，厂商也决定从善如流，开放XBOX LIVE的服务器给其他厂商使用。根据专为SEGA开发运动游戏的VISUAL CONCEPT社长透露，Microsoft在今年内会为XBOX LIVE引入一个名为"LIVE SERVER PROTOCOL(简称LSP)"的系统，允许其他厂商使用XBOX LIVE的服务器，通过LSP，其他公司能自由地创作上线游戏。而VISUAL CONCEPT社长估计此举将可吸引到一直不肯为XBOX LIVE开发对应软件的ELECTRONIC ARTS改变初衷，使其可能在今年底推出对应的游戏。

XBOX 英国 猛料度 70分

任天堂子公司人员跳槽制作XBOX游戏

SILICON KNIGHT是一间直属任天堂的游戏制作公司，而《永恒的黑暗》及《METAL GEAR SOLID 孪蛇》令它声名鹊起。正所谓树大招风，想不到该制作公司的开发人员已被挖角。目前一间名为SPINNING REALITY的公司发表了一款为XBOX而开发的游戏《TWILIGHT OF LARELETH》，而该公司的游戏制作历史便是曾为GC开发过两款以上的游戏。根据SILICON KNIGHT社长表示，该公司的确有两至三名开发人员辞职，跳槽到SPINNING REALITY。

再说《TWILIGHT OF LARELETH》，该游戏是款动作RPG，故事讲述LARELETH是个由妖精居住的地方，由于他们的宿敌GNOLLS从封印中苏醒过来，因此主角便要展开历险之旅。游戏以第三人称视点进行，共分为七章，有超过40个以上的地区，玩家可从4位角色及9种级别中选择一种，这样就有多达一百种的技能及咒语可用。本游戏还将对应XBOX LIVE，并能让4人合作以及下载新内容。预定今年秋季发售。

由前任天堂子公司的人员参与开发。

故事中的角色均为妖精族。

GBA 日本 猛料度 75分

GUARDIAN HEROES新作续报

上期报导过TREASURE为SEGA开发的SS上的动作RPG游戏《GUARDIAN HEROES》，决定在GBA上推出《守护英雄ADVANCE》，现在已有了进一步的消息。首先该作品并非移植，而是续作！故事设定为主角败给了天上神，公主于是从另一个世界招来战士魂(玩家)来对抗。主角共有3人，分别代表3种属性——红(炎)、冰(蓝)、雷(黄)。本作最大的改变会由战线移动变成强制卷轴的即时格斗动作。其次当角色反击达到一定程度，可发动"HYPER MODE"，提升角色的攻击速度。故事模式当然有成长及分歧系统，另外还有一个未知底细的"投资系统"。游戏允许两人合作或四人对战，但必须要有同等数量的卡带才行。游戏预定9月16日发售，售价5040日元。

GBA 日本 猛料度 70分

GBA版合金弹头7月面世

SNK PLAYMORE人气动作射击游戏《METAL SLUG(合金弹头)》，自厂商成立后便发表有GBA版，直至现在终于公布了游戏的发售日为7月22日，售价5040日元。本作的最大特色是玩家能通过METAL SLUG卡来改变角色能力值，而卡片种类将超过100，因此令任务充满了战略性。

GBA 日本 猛料度 70分

SS著名动作RPG移植GBA

SEGA又有新的GBA作品发表，那就是《守护英雄ADVANCE》。该作品是移植自SS的同名动作RPG，游戏最大特色是最多能让6人同时参战，而且可供选用的角色有10多人。此外故事本身设有许多分歧点，耐玩度相当高。本次GBA版还未有公开画面，预计可4人同时参战，而负责移植的当然是TREASURE。游戏预定9月16日发售，定价5040日元。

ETC 美国 EIDOS 不期待 GC 市场有增长

猛料度 70 分

EIDOS刚发表了厂商的分析报告及未来游戏名单。首先厂商预计未来PS2在欧美市场会有5%至10%的增长，XBOX 在欧洲会有5%至10%的增长，在美国的增长更会多达10%至15%。至于与之鼎立的GC，EIDOS方面却对该机种及电脑游戏市场并没有抱什么期待。事实上去年9月厂商就表示今后会集中在PS2和XBOX上开发游戏，原因是厂商认为不会在GC上获得巨大的利益。不过这并不表示厂商已经完全放弃GC。

另外厂商还公布了本年度的新作名单，包括《古墓丽影》的第七款作品、《HITMAN 4》、《BACKYARD PRO WRESTLING 2》、《CHAMPIONSHIP MANAGER 5》(育成足球游戏)、《COMMANDOS》、动作版《DEUS EX》和内容未明的《BLOOD MONEY》，而以上游戏并未公布对应的机种。

XBOX 美国 XBOX 2最终仍内置硬盘？

猛料度 75 分

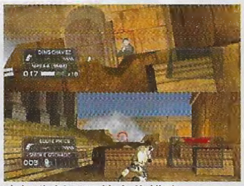
一度有消息指出，为了让主机减低开发成本，因而要放弃内置硬盘的XBOX 2，改以FLASH MEDIA代替储存资料。现在又有消息传出，Microsoft在已向美国的商标注册处申请了一项有关游戏机资料管理的专利，当中提到"搭载了HDD的和档案保存游戏几率"，换句话说就是XBOX 2会像XBOX那样继续内置硬盘，这对游戏迷来说无疑是一则喜讯。不过就此消息Microsoft却没有作出回应，或者要在日后等厂商正式公布了。

XBOX 美国 彩虹六号 3 率先登陆 XB

猛料度 70 分

UBI SOFT人气主观视点射击游戏"《RAINBOW SIX》系列"，发表会在XBOX上推出系列最新作《RAINBOW SIX 3 BLACK ARROW》。本作除了会以黑海作为游戏舞台外，还会在网上对战模式中下许多功夫。首先它是第一款对应XBOX LIVE 3.0的软件，其次会有新的多人同玩的模式。此外还追加分割画面的合作模式。本作品已预定今年8月发售，相信在E3展上会有试玩。

系列的最新作。


追加分割画面的合作模式。

XBOX 日本 越野挑战赛 2 发售日确定

猛料度 65 分

Microsoft出品的越野赛车游戏《RALLYSPORT CHALLENGE》获得了极高的评价，而续作将以更高的素质呈现给玩家。本作有90多条赛道，5种比赛方式，40种以上的越野赛车登场。现在美版已预定在5月4日推出，而日本版则定于6月10日发售。本作除了有更强的内容及映像外，还对应XBOX LIVE，允许最多达16人同时对战，喜欢越野赛车的XBOX玩家要留意了。

质素更胜前作！

追加四人分割画面对战。

G C 日本 GC 版新世纪 GPX 夏季发售

猛料度 65 分

SUNRISE INTERACTIVE原先预定在GC上推出改编自同名动画的赛车游戏《新世纪GPX CYBER FORMULA》，最后却因为考虑到市场因素，决定先在PS2上发售，结果去年12月便已经推出。反而较早发表的GC版却迟迟未有消息，现在厂商终于宣布GC版预定在今年夏季发售，GC版中将会追加新车NEMESIS，并且设有4人分割画面对战模式，GC玩家要留意了。

GC版有新元素。

GBA 德国 GBA 最强立体引擎诞生？

猛料度 70 分

大家都知道GBA虽然采用了32BIT CPU，但却并不是一部以立体多边形画面为主的手掌机，这无疑使该主机日后面对新敌手PSP有点吃亏。现在一间德国的的游戏开发公司TALOS INTERACTIVE公布他们为GBA开发出了一套FPS(主观射击)游戏引擎"DELTA ADVANCE ENGINE"。厂商发表此引擎是目前最佳的GBA FPS游戏开发程序，另外据悉目前他们也在和多间游戏发行商洽谈合约，相信对日后GBA的发展有很大益处。而该公司还表示正着手为PSP开发FPS引擎。

专为GBA开发的立体引擎。表现相当不俗吧！

PS2 日本 GT4 网上对战最新情报

猛料度 75 分

预定今年夏季推出的PS2超人气驾驶游戏《GRAN TOURISMO 4》，现在有关于网上对战内容的消息已经公布。《GT4》上线对战人数最多为6人，除了SCE方面会举行公认的网络大赛外，玩家之间也能自行举办赛事，并且没有得分排名榜。游戏内容方面，对战时会采用一个比车身稍高的视点，虽然比赛中车身碰撞不会显示出损坏程度，但却会影响车的性能。而每作中都有的调整车辆部件的设计仍然健在，此外还有《GT4P》的惩罚系统。

碰撞会令车的性能下降。

PS2 日本 CAPCOM 挑战恋爱冒险游戏

猛料度 70 分

CAPCOM近年来在游戏题材上逐渐多元化，有别于以往死守某些类型游戏的作风。最近厂商公布会推出一款恋爱冒险游戏《FULL HOUSE KISS》。本作品是厂商与漫画出版商白泉社联盟的计划之一。故事讲述女主角是名双亲已故的女子高中生，并且失去了所有的财产，而她为了寻找失踪的妹妹，唯有与一名男子高中生签署合约，白天做家庭教师，晚间做女佣，并且还要一边调查妹妹的下落，当然会因此与故事中的男主角发展恋情。本游戏预定夏季发售。

角色人设由人气漫画家负责。

她就是故事中的女主角。

CAPCOM首次制作恋爱AVG。

PS2 中国香港 GUN GRAVE O.D.完全中文化

猛料度 70 分

RED为PS2开发的动作射击游戏《GUN GRAVE O.D.(铳神O.D.)》，为了让玩家能更深入地了解游戏的内容，现在宣布正式推出中文版！如此一来，玩家将能更进一步地了解到故事的内容以及各角色之间的相互关系。而除了有相当亲切的中文游戏画面之外，为了感谢购买正版游戏的玩家，厂商还特别准备了许多值回票值的特典！现在凡在SCEH PartnerShop预订《铳神O.D.(完全中文版)》，即可获得限量赠品——全彩色豪华版日本限量游戏画册及原装海报一张(礼品数量有限，送完即止)。中文版预定4月28日发售，行货价格285元。

对白完全中文化。

附送原装海报。

杂项情报

★BANDAI为PS2开发的动作格斗游戏《神魂合体 GODANNAR》，已决定在6月24日发售，定价7140日元。

★美国任天堂发表了今年度的作品名单，当中有三个新作品，第一个是GC的杂锦迷你游戏《MARIO PARTY 6》。另外两个别分别是GBA的波子机游戏《MARIO PINBALL》及《MARIO PARTY》，全部预定秋季发售。

★移植自街机的XBOX版射击游戏《PSYVARIAR 2》，已预定于8月26日发售，定价5040日元。

★SNK PLAYMORE预定在XBOX推出的动作射击游戏《METAL SLUG 3》，日版已定于6月24日发售，定价5140日元。

★上期报导与任天堂签约开发GC游戏的KUJU ENTERTAINMENT公司，已公开否定开发GC版《恶魔城》之说。

★NEC INTERCHANNEL由GBA移植至PS的SRPG《BLACK／MATRIX 00》，已由4月22日延至5月才推出。

★IREM为PS2开发的消防动作游戏《樱坂消防队》，已定于6月16日发售，售价7140日元。

★KONAMI的RPG大作《幻想水浒传 IV》，现在在日本预订可获赠"真之纹章"电话绳，全部共9款，游戏预定夏季发售。

*注：今后标出的游戏之日元价格已含税

★未确认情报！根据美国一本XBOX专门志的传闻栏目透露，SEGA正在检讨开发"《飞龙》系列"新作。

★未确认情报！网上有传闻说SEGA会把《OUTRUN 2》移植到PS2和XBOX上，并预定8月13日推出。

★XBOX的MMORPG大作《TRUE FANTASY LIVE ONLINE》，其β版测试现在要延至6月上旬再公布何时实行，此外厂商也否认将会推出电脑版的传闻。

★网上有消息指出，近日大阪的游戏机中心内会有新的《机动战士高达》游戏进行测试，但消息未得到证实。

★CAPCOM人气格斗作品"《魔域猎人》系列"，有可能像"《街霸》系列"那样在街机上推出综合版《VAMPIRE CHRONICLE》，目前开发度为60%，预定秋季AM SHOW上展出。

★PS2版《STREET FIGHTER III 3RD STRIKE》已决定在7月22日发售。

©1996 JFA©2001 KFAadidas,the adidas logo,FEVERNOVA,the trigon logo and the 3-stripes nark are registered trade marks which are owened by the adidas-Salomon Group,used with permission.the used of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and is member associations.Milan's trademarks, name and logo appear under license from Milan A.C. S.p.A Offical product manufactured and distributed by KONAMI under license granted by Roma International Football Service S.r.l. Produced under the license from Lazio Societa Sportiva S.p.A Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.©2003 KONAMI &Konami Computer Entertainment Tokyo.©重野秀一/讲谈社©SEGA ROSSO/SEGA,2003All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.©2003 GENKI©2003 KOEI Co.,Ltd.©1987-2003 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

TOP 10 游戏龙虎榜

"无双"热潮还没退去，同宗兄弟《红之海 2》又以骄人的成绩出现在排行榜首位。可以看出习惯了快节奏生活方式的现代人，确实需要这类游戏缓解紧张的神经。国民级 RPG《DQ V》确实风采不减当年，轻易便突破 100 万大关，只能让人感叹："经典就是经典！" 手掌机方面由于没有新作推出，GBA SP 的销量呈下降趋势。但也正是这种相对的软件真空状态，给了怪兽级游戏《口袋妖怪 火红／叶绿》一个绝佳的机会，重新杀了回来。

劲 GAME 人气榜 TOP 10

上星期推出的作品《 之海 2》在]有太多对手的情况下，成功登上本期人气榜。由于战斗十分爽快，被评价为"科幻无双"，排名第一自然众望所归。至于《DQ V》因为有一定的支持者，虽屈居亚军但实际与第一名的票数相差不大。而上星期的榜首《九怨》则下滑到第 3 位。

NO.1 红之海 2 Crimson Sea
PS2/KOEI/4 月 15 日 /ACT/1~2 人玩 /6800 日元
前回新 本 364 累 364

NO.2 DRAGON QUEST V ~天空的新娘~
PS2/SQUARE ENIX/3 月 25 日 /RPG/7800 日元
前回 2 本 338 累 1355

NO.3 九怨 ~kuon~
PS2/FROM SOFTWARE/4 月 1 日 /ACT/ 价格未定
前回 1 本 304 累 969

NO.4 真・三国无双 3~EMPIRES~
PS2/KOEI/3 月 18 日发售 /ACT/4280 日元
前回 3 本 288 累 1588

NO.5 鬼武者 3
PS2/CAPCOM/2 月 26 日 /AVG/6980 日元
前回 4 本 249 累 2998

名次	游戏	本	累
NO.6 前回 5	Winning Eleven 7 INTERNATIONAL PS2/KONAMI/2 月 19 日 /SPT/6980 日元	227	2825
NO.7 前回 8	MONSTER HUNTER PS2/CAPCOM/3 月 11 日 /ONLINE RPG/6800 日元	216	1120
NO.8 前回 7	机动战士 GUNDAM 战士们的轨迹 GC/BANDAI/3 月 18 日 /ACT/6800 日元	193	914
NO.9 前回 10	战国无双 PS2/KOEI/2004 年 2 月 11 日 /ACT/6800 日元	143	2774
NO.10 前回 6	NINJA GAIDEN XBOX/TECMO/3 月 11 日 /ACT/7800 日元	112	1458

上周日本销量榜 TOP 10

有国民 RPG 之称的《DQ V》，一经推出便突破了 100 万的销量，成绩相当理想。此外新上榜的还有《龙珠 Z 舞空斗剧》、《钢之炼金术师》及两部棒球题材的作品。而《口袋妖怪 火红／叶绿》由原来的第 7 名再度回升到第 3 名。

NO.1 DRAGON QUEST V ~天空的新娘~
PS2/SQUARE ENIX/3 月 25 日 /RPG/7800 日元
前回新 本 1048925 累 1048925

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.2	新	龙珠 Z 舞空斗剧	GBA/BANPRESTO/3 月 26 日 /FTG/4800 日元	64780	64780
NO.3	7	口袋妖怪 火红／叶绿	GBA/ 任天堂 /1 月 29 日 /RPG/4800 日元	56359	1800280
NO.4	新	钢之炼金术师 迷走之轮舞曲	GBA/GBA/BANDAI/3 月 26 日 /RPG/4800 日元	54349	54349
NO.5	1	真・三国无双 3~Empires~	PS2/KOEI/3 月 18 日 / ACT/4280 日元	51787	204832
NO.6	9	FAMICOM SUPER MARIO BROS	GBA/ 任天堂 /2 月 14 日 /ACT/2000 日元	37147	351765
NO.7	新	魔界小金毛~友情 TAG BATTLE~	PS2/BANDAI/3 月 25 日 /ACT/6800 日元	36490	36490
NO.8	新	SEGA AGES 2500 SERIES Vol.11 北斗之拳	PS2/SEGA/3 月 25 日 / ACT/2500 日元	35222	35222
NO.9	新	职业棒球 SPRITE 2004	PS2/KONAMI/3 月 25 日 /SPT/6800 日元	32270	32270
NO.10	新	热 CHU！职业棒球 2004	PS2/NAMCO/3 月 25 日 /SPT/6800 日元	29188	29188

本周日本销量榜 TOP 10

《DQ V》连续两周占据日本销量榜第一位。至于怀旧作品，本周排名第 4 的《FC 马里奥兄弟》累计销量总数 4 次登上排行榜前 5 位。新作品方面有 KOEI 的《信长之野望》及 SCE《多罗与流星》，这两部作品分 e 排在第 5 名和第 9 名的位置上。

NO.1 DRAGON QUEST V ~天空的新娘~
PS2/SQUARE ENIX/3 月 25 日 /RPG/7800 日元
前回 1 本 248342 累 1297287

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.2	3	口袋妖怪 火红／叶绿	GBA/ 任天堂 /1 月 29 日 /RPG/4800 日元	51078	1851356
NO.3	2	龙珠 Z 舞空斗剧	GBA/BANPRESTO/3 月26日/FTG/4800日元	31610	96390
NO.4	6	FAMICOM SUPER MARIO BROS	GBA/ 任天堂 /2 月 14 日 /ACT/2000 日元	29399	381164
NO.5	新	信长之野望・天下创世	PS2/KOEI/4 月 1 日 / SLG/9800 日元	28175	28175
NO.6	5	真・三国无双 3~Empires~	PS2/KOEI/3 月 18 日 / ACT/4280 日元	27852	232684
NO.7	4	钢之炼金术师 迷走之轮舞曲	GBA/BANDAI/3 月 26 日 /RPG/4800 日元	26953	52844
NO.8	9	职业棒球 SPRITE 2004	PS2/KONAMI/3 月 25 日 /SPT/6800 日元	20574	52844
NO.9	新	~哪里也在一起~多罗与流星	PS2/SCE/4 月 1 日 / AVG/5980 日元	18662	18662
NO.10	10	热 CHU！职业棒球 2004	PS2/NAMCO/3 月 25 日 /SPT/6800 日元	18116	48304

日本主机销量榜

借助上周《DQ V》的气势，PS2 的销量仍然雄居榜首——本周又售出超过 6 万台。至于 GBA SP 则有一定程度的回落，可能是因为 GBA 本周没有什么新作推出吧。至于 XBOX 方面，由于大作《TFLO》再度延期，近一段时间里不会有太大的起色。

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Official Product)

4月

28日	Xenosaga Freaks(ETC)	Namco	295元
28日	Gungrave O.D.(Chinese Version)(ACT)	Red	285元
28日	Eyetoy:Play(software only)(ETC)	TBC	295元
29日	SuperLite 2000 Volleyball Xciting(ACT)	Success	295元
15日	MVP Baseball 2004(SPT)	EA	价格未定
15日	James Bood 007 Everything or Nothing(ACT)	EA	价格未定

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Parallel Import)

4月

28日	怪杰桌罗力 目标成为捣乱王！(ACT)	BANDAI	4410日元
28日	怪杰桌罗力 目标成为捣乱王！EyeToy CAMERA同闽版(ACT)	BANDAI	7329日元
28日	超最速！族车王BU~佛耻义理传说2~(RAC)	D3 PUBLISHER	5040日元
28日	美少女梦工场PRINCESS MAKER(SLG)	Gene-X	4980日元
28日	世界最强银星将棋4(TAB)	MAGNOLIA	2940日元
28日	世界最强银星围棋5(TAB)	MAGNOLIA	6090日元
28日	XenoSaga Freak(TAB)	NAMCO	5040日元
28日	ORANGE POCKET ~LUTE~(AVG)	PIONESOFT	7140日元
28日	ORANGE POCKET ~LUTE~初回限定版(AVG)	PIONESOFT	8190日元
28日	Eye Toy : Play Soft 单体版(ETC)	SCE	3129日元
28日	SuperLite 2000 SERIES 兴奋 VELLY2(SPT)	SUCCESS	2100日元
28日	米奇的POCKET SWORD(ACT)	TOMMY	价格未定
28日	HORNTED MANSION(ACT)	YUKES	6090日元
29日	闪灵二人组GET BACKERS~里新宿最强BATTLE~(ACT)	KONAMI	7140日元
29日	对战HOT GIMMICK ~COSPLAY雀~(TAB)	彩京	6279日元
29日	对战HOT GIMMICK ~COSPLAY雀~SPECIAL 版(TAB)	彩京	7329日元

5月

6日	ONLINE PROWRESTLING (SPT)	YUKES	5040日元
13日	BEATMANIA II DX 7th STYLE(TAB)	KONAMI	7329日元
13日	SuperLite 2000 SERIES 花札(TAB)	SUCCESS	2100日元
13日	PACHISURO 斗魂传承 猪木祭(ETC)	SUCCESS	6090日元
20日	ULTRAMAN(ACT)	BANDAI	7140日元
20日	GTA 3 Vice City(AVG)	CAPCOM	7140日元
20日	SIMPLE 2000 SERIES Vol.50 THE 大美人(ETC)	D3 PUBLISHER	2100日元
20日	SIMPLE 2000 SERIES Vol.51 THE 战舰(SLG)	D3 PUBLISHER	2100日元
20日	SIMPLE 2000 SERIES Vol.52 THE 地球侵略群~SPACE RADAR~(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
20日	三洋PACHINKO PARDICE10 ～源先生归来！～(ETC)	IREM	5040日元
20日	WINNING POST 6 MAXIMUM 2004(SLG)	KOEI	7140日元
20日	爆走MOUNTAIN BIKERS(RAC)	SCE	6090日元
20日	咖喱屋 CoCo一号店今天也精神奕奕吃咖喱！(ETC)	DORASU	5985日元
24日	SEGA AGES 2500 SERIES Vol.12 BUYOBUYO 通 PERFECT SET(PUZ)	3D AGES	7140日元
27日	SEGA AGES 2500 SERIES OUT RUN(RAC)	3D AGES	2625日元
27日	BEAST SAPP(ETC)	ARUZE	价格未定
27日	转生学园 幻苍录(SLG)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	7140日元
27日	PRINCESS HOILDAY~转倒苹果亭千夜一夜~(AVG)	ALSHEMIST	7140日元
27日	ESPGALUDA(STG)	ARIKA	7140日元
27日	胜负师传说 哲也 DIGEST(TAB)	ATHENA	6090日元
27日	超级机械人大战MX(SLG) 超人气	BANPRESTO	8379日元
27日	KELLY SLATERS PRO SURFER(SPT)	CAPCOM	3990日元
27日	TIONK HAWKS PRO SKATER 2003(SPT)	CAPCOM	3990日元
27日	MAT HOFFMANN PRO BMX 2003(RAC)	CAPCOM	3990日元
27日	PANZER FRONT Ausf.B(ACT)	ENTER BRAIN	8190日元
27日	爱丽斯工作室ETERNAL MANA(RPG)	GUST	7140日元
27日	爱丽斯工作室ETERNAL MANA PREMIUM BOX(RPG)	GUST	10290日元
27日	BLOODY ROAR 4(FIG)	HUSDON	7140日元
27日	Lose Aya Sophia(AVG)	IDEAFACTORY	7140日元
27日	Lose Aya Sophia 初回限定版(AVG)	IDEAFACTORY	9240日元
27日	COLORFUL BOX~To Love~(ETC)	KID	7140日元
27日	COLORFUL BOX~To Love~初回限定版(ETC)	KID	9240日元
27日	F~FANATIC~(AVG)	PRINCESS SOFT	7140日元
27日	F~FANATIC~初回限定版(AVG)	PRINCESS SOFT	8190日元
27日	实战PACHISURO 必胜法！北斗之拳(ETC)	SAMMY	3990日元
27日	实战PACHISURO 必胜法！北斗之拳(初回限定版)(ETC)	SAMMY	6279日元
27日	MLB2004(ETC)	SCE	6090日元
27日	VIB-RIPPLE(PUZ)	SCE	价格未定
27日	WRC3(RAC)	SPIKE	7140日元
27日	吉野家(ACT)	SUCCESS	3990日元
27日	电车DE GO！FINAL(SLG)	TAITO	7140日元
27日	麻雀霸王 真剑胜负(TAB)	每日COMMUNICATION	2940日元
31日	Train Simulator 九州新干线(SLG)	JIHAN 九州商事	5714日元
未定	FOOTBALL KINGDOM TRIANGLE EDITION(SPT)	NAMCO	4179日元
未定	BEAST SAPP(ACT)	日本AMUSEMENT 放送	5040日元

6月

3日	信长战记(SLG)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6279日元
3日	SPAWN 运命之锁(ACT)	NAMCO	7140日元
3日	SuperLite 2000 ADVENTURE 代替您的回忆 ~Memories Off~(AVG)	SUCCESS	2100日元
10日	放学后的LOVE BEAT(AVC)	D3 PUBLISHER	5040日元
10日	樱板消防队(ACT)	IREM	7140日元
10日	ANIME BATTLE 烈火之炎 FINAL BURNING(ACT)	KONAMI	6090日元
10日	ANIME BATTLE 烈火之炎 FINAL BURNING 初回限定版(ACT)	KONAMI	价格未定
17日	SLOTTER UP CORE 3 愉打！(ETC)	DORASU	价格未定
17日	PIZZICATO POLKA - 缘锁现夜 -(AVG)	KIDS	7140日元
17日	十二国记 - 显赫王道 红绿羽化 -(RPG)	KONAMI	7140日元
17日	十二国记 - 红莲之标 黄尘之路 -(KONAMI THE BEST)(AVG)	KONAMI	2940日元
17日	FROGGER RESURE(ACT)	KONAMI	6090日元
17日	SILENT HILL4 THE ROOM(AVG) 超人气	KONAMI	7329日元
17日	GUN SLINGER GIRL Vol.2(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	7140日元
17日	DearS(AVG)	MEDIA WORK	7140日元
17日	DearS 初回限定版(AVG)	MEDIA WORK	8190日元
17日	PRINCE OF PERSIA~时间之砂~(ACT)	SCE	价格未定
24日	神魂合体！GODANNAR(ACT)	BANDAI	价格未定
24日	3年B组金八先生 站在传说的教坛上！(AVG)	CHUNSOFT	7140日元
24日	SIMPLE 2000 SERIES Vol.53 THE CAMERA 小子(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
24日	SIMPLE 2000 SERIES Vol.54 THE 大怪兽(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
24日	SIMPLE 2000 SERIES Vol.55 THE CAT FIGHT 女猫传说(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
24日	NEED FOR SPEED UNDER GROUND J Tune(EA BEST HITS)(RAC)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
24日	Memories Off~ 从今以后 ~(AVG)	KID	7140日元
24日	Memories Off~ 从今以后 ~(初回限定版)(AVG)	KID	9240日元
24日	FISH EYES 3 记忆碎片们 Best Collection(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	价格未定
24日	XENOSAGA EPISODE II ~-善恶之彼岸~(RPG) Hit	NAMCO	7140日元
24日	XENOSAGA EPISODE II ~-善恶之彼岸~限定版(RPG)	NAMCO	18690日元
24日	3LDK~变得幸福吧~(AVG)	PRINCESS SOFT	7140日元
24日	3LDK~变得幸福吧~(初回限定版)(AVG)	PRINCESS SOFT	8190日元
24日	VAMPLE PANIC(ACT)	SAMMY	7140日元
24日	VAMPLE PANIC 初回限定版(ACT)	SAMMY	价格未定
24日	EyeToy HURIHURI DANCE 天国(ETC)	SCE	价格未定
24日	EyeToy HURIHURI DANCE 天国 EyeToy 同闽版(ETC)	SCE	价格未定
24日	J.LEAGUE 创造职业球会！04(AVG)	SEGA	7140日元
24日	侍魂零(FIG)	SNK PLAYMORE	价格未定
24日	福原爱卓球一直线(SPT)	SUCCESS	5040日元
26日	哈利波特 阿兹卡班的逃犯(ACT)	ELECTRONIC ARTS	7140日元

7月

1日	SILENT HILL3 KONAMI THE BEST(AVG)	KONAMI	价格未定
1日	SMASH COAT PRO TOURNAMENT(SPT)	NAMCO	价格未定
1日	机神咆吼DEMON BRAND(SLG)	角川书店	8190日元
1日	机神咆吼DEMON BRAND DX PACK(SLG)	角川书店	10290日元
8日	恶代官2 妄想传 GLOBAL THE BEST(ACT)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	价格未定
8日	COROKKE！解救面包王的危机！(ACT)	KONAMI	6090日元
8日	古惑狼~爆走！NITRO CART~(RAC)	KONAMI	6090日元
8日	铁拳浪子~燃烧至真白吧！~KONAMI THE BEST(SPT)	KONAMI	价格未定
8日	恐怖新闻[平成版] 怪奇！心灵FILE ~KONAMI THE BEST(AVG)	KONAMI	价格未定
8日	鬼太郎 异闻妖怪奇谭 ~KONAMI THE BEST(AVG)	KONAMI	价格未定
8日	侦探学园Q 奇翁馆的杀意 ~KONAMI THE BEST(AVG)	KONAMI	价格未定
8日	SuperLite 2000 ADVENTAGE 此花PACK~3个事件薄~(AVG)	SUCCESS	2100日元
15日	实况POWERFUL 职业棒球11(SPT)	KONAMI	7329日元
15日	AIBABU BASEBALL 给予喜爱职业棒球的人们(SPT)	SAMMY	7140日元
22日	STREET FIGHTERS III THIRD STRIKE FIGHT FOR THE FUTURE(FIG)	CAPCOM	价格未定
22日	STREET FIGHTERS III THIRD STRIKE FIGHT FOR THE FUTURE限定版(FIG)	CAPCOM	价格未定
22日	GRADIUS V(STG) Hit	KONAMI	7329日元
29日	东京魔人学园外法帖血风录(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	7329日元
29日	东京魔人学园外法帖血风录(初回限定版)(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	10479日元
未定	大都技研公式PACHISURO SIMULATOR 吉宗(ETC)	大都技研	4410日元

8月

5日	马骝EYE' S TOY(暂称)(ETC)	SCE	价格未定
19日	幻想水浒传IV(RPG) Hit	KONAMI	价格未定

2004年内

夏季	DIGITAL DEVIL SAGA AVATER TUNER(RPG)	ATLUS	7329日元
夏季	ONE PIECE LAND LAND！(ACT)	BANDAI	价格未定
夏季	天诛 红(ACT)	FROMSOFTWARE	7140日元
夏季	剑豪3(ACT)	元气	价格未定
夏季	流行神 警视厅怪异事件FILE(AVG)	日本一SOFTWARE	价格未定
秋季	BATTLE FIELD MODERN COMBAT(FIG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定

GAME 科技风

PLAYSTATION

5月

13日	BLACK MATRIX DOUBLE ON(SLG)	NEC INTERCHANNEL	7140日元
13日	BLACK MATRIX DOUBLE ON 初回限定版(SLG)	NEC INTERCHANNEL	7140日元

GAME 科技风

DREAMCAST

4月

28日	ORANGE POCKET ~CORNET~(AVG)	PIONESOFT	7140日元
28日	ORANGE POCKET ~CORNET~ 初回限定版(AVG)	PIONESOFT	8190日元
28日	Cherry Blossom(AVG)	TAKUYO	7140日元
28日	Cherry Blossom VOICE CD 同闽版(AVG)	TAKUYO	8190日元

5月

28日	歌唱 TUMBLING DICE(AVG)	REINDEER	6800日元
28日	歌唱 TUMBLING DICE 限定版(AVG)	REINDEER	7800日元

6月

17日	PIZZICATO POLKA~缘锁现夜~(AVG)	KID	7140日元
24日	月在东升 日在西升~Operation Sanctuary~(AVG)	ALCHEMIST	价格未定

GAME 科技风

X-BOX

4月

29日	CREATURE -Grabbed by the Goulies-(ACT)	MICROSOFT	6090日元
29日	GUILTY GEAR XX #RELOAD(FIG)	SAMMY	5040日元

5月

20日	Crimson Skies:High Road to Revenge(RAC)	MICROSOFT	7140日元
20日	TONY HAWK' S UNDERGROUND(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	5040日元
20日	METAL ARMS: GLITCH IN THE SKY(Xbox WORLD COLLECTION)(STG)	MICROSOFT	5040日元
27日	天诛参~回归之章~(ACT)	FROM SOFTWARE	7140日元
27日	蓝色的泪(AVG)	PANZER SOFTWARE	7140日元

6月

10日	RALLY SPORT~CHALLENGE2~(RAC)	MICROSOFT	7140日元
17日	DeusEX ：INVISIBLE WAR(ACT)	EIDOS	7140日元
24日	METAL SLUG 3(ACT)	PLAYMORE	5040日元

GAME 科技风

NINTENDO GAME CUBE

4月

29日	PIKMIN 2(ACT) Hit	任天堂	6090日元

5月

20日	ETERNAL ARCADIA LEGEND 廉价版(RPG)	SEGA	2940日元
27日	WARIO WORLD (暂称)(ACT)	任天堂	6090日元

6月

26日	哈利波特 阿兹卡班的逃犯(ACT)	ELECTRONIC ARTS	价格未定

7月

8日	COROKKE！解救面包王的危机！(ACT)	KONAMI	6090日元
8日	古惑狼~爆走！NITRO CART~(RAC)	KONAMI	6090日元
15日	实况POWERFUL 职业棒球11(SPT)	KONAMI	7329日元

2004年内

夏季	高智能方程式GPX CYBER FORMULA The Road To THE EVOLUTION(暂称)(RAC)	SUNRISE INTERACTIVE	7140日元

GAME 科技风

GAME BOY ADVANCE

4月

29日	唏嘘眼镜君(ETC)	KONAMI	4980日元
29日	狐忍NARUTO 忍术全开！最强忍者大集结2(ACT)	TOMMY	5040日元
29日	MICKY POCKET RESWORD(ACT)	TOMMY	5040日元
30日	可爱宠物GAME GALLERY(ETC)	CULTURE BRAIN	价格未定
30日	钢铁帝国 from HOT.B(SLG)	STARFISH	5040日元

5月

13日	机动战士GUNDAM SEED 与朋友在战场上(AVG)	BANDAI	4800日元
20日	SHINNING SOUL 廉价版(ARPG)	任天堂	3990日元
21日	FAMICON MINI Vol.18 魔界村(ACT)	CAPCOM	价格未定
21日	SUPER CHINESES HERO ADVANCE(ACT)	CULTURE BRAIN	价格未定
21日	超级中国人I・II ADVANCE(ACT)	CULTURE BRAIN	5040日元
21日	FAMICON MINI Vol.17 高桥名人之冒险岛(ACT)	HUSDON	价格未定
21日	FAMICON MINI Vol.19 TWIN BEE(STG)	KONAMI	价格未定
21日	FAMICON MINI Vol.20 大盗伍佑卫门！(ACT)	KONAMI	价格未定
21日	FAMICON MINI Vol.16 DIGDUG(ACT)	NAMCO	价格未定
21日	FAMICON MINI Vol.11 MARIO BROTHERS (ACT)	任天堂	价格未定
21日	FAMICON MINI Vol.12 CLUCLU LAND(ACT)	任天堂	价格未定
21日	FAMICON MINI Vol.13 BALLOON FIGHT (ACT)	任天堂	价格未定
21日	FAMICON MINI Vol.14 WRECKING CREW(ACT)	任天堂	价格未定
21日	FAMICON MINI Vol.15 DR. MARIO(PUZ)	任天堂	价格未定
27日	新忍者茶茶丸+JALECO COLLECTION GBA(ACT)	JALECO	5040日元
27日	METROID ZERO MISSION(暂称)(ACT)	任天堂	5040日元
28日	茶茶丸 Jr. 传承记(暂称)(ACT)	JALECO	4800日元

6月

10日	MARIO VS DONKEY KONG(ACT)	任天堂	价格未定
17日	FROGGER 古代文明之迷(ACT)	KONAMI	5040日元
17日	SONIC ADVENCE 廉价版(ACT)	SEGA	3990日元
17日	SONIC ADVENCE 2 廉价版(ACT)	SEGA	3990日元
17日	SONIC ADVENCE3 (ACT)	SEGA	5040日元
24日	BB BALL(ETC)	MICOTT END BASARA	6090日元
24日	杜鲁尼高大冒险3 不思议之迷宫ADVANCE(ARPG)	SQUARE ENIX	6279日元
25日	小狗到来！(ETC)	MTO2	5040日元
26日	哈利波特 阿兹卡班的逃犯(ACT)	ELECTRONIC ARTS	7140日元

7月

8日	古惑狼~爆走！NITRO CART~(RAC)	KONAMI	价格未定
15日	任性妖精！梦之碎片(AVG)	KONAMI	价格未定
22日	COROKKE！4 柏古森的守护神(ACT)	KONAMI	5229日元
22日	续 我们的太阳~太阳少年积高~(ARPG)	KONAMI	5229日元
22日	METAL SLUG ADVANCE(ACT)	PLAYMORE	5040日元
未定	ULTRAMAN 警备队 MONSTER ATTACK(ACT)	ROCKET COMPANY	5040日元

8月

5日	B-传说！BATTLE BETAMAN~烧燃吧！B魂！！~(ACT)	ATLUS	5040日元

2004年内

夏季	KEROKERO KING(暂称)(ETC)	BANDAI	价格未定

发售日未定

麻雀COLLECTION(TAB)	CULTURE BRAIN	5040日元

GAME 科技风

Nokia N-Gage

2004年内

春季	Marcel Desailly Pro Soccer(SPT)	Gameloft	价格未定
夏季	Pandemonium(AVG)	Nokia	价格未定
未定	Tom Clancy's Ghost Recon (ACT)	Gameloft	价格未定
未定	Tom Clancy's Splinter Cell?(ACT)	Gameloft	价格未定
未定	Ashen(ACT)	Nokia	价格未定
未定	Pathway to Glory(SPT)	Nokia	价格未定
未定	Virtua Tennis (SPT)	Sega	价格未定
未定	Sega Rally Championship(RAC)	Sega	价格未定
未定	Taito Memories(ETC)	Taito	价格未定
未定	MotoGP(RAC)	THQ Wireless	价格未定

PS2	KONAMI	发售日2004年夏天	RPG
游戏人数1人	记忆容量未定	6980日元	DVD-ROM

新作主打

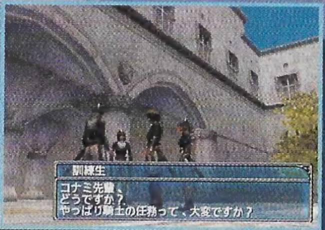
幻想水滸伝IV

GENSOSUIKODEN IV

延续罚之纹章传说，刻画历史轨迹的人

Hero 主人公

也就是作为玩家的身份，改变《幻想水浒传Ⅳ》一切命运的主人公，玩家可以给他取一个喜欢的名字。因为没有父母照顾，因此从小开始就在史诺家里做随从，后来2人一起进入了凯恩骑士团成为了训练生。随着故事的发展，主人公与真27纹章之一的“罚之纹章”相遇，并寄宿在自己身上。



▶主人公作为一名孤儿，估计已经把凯恩当成了自己的故乡吧！

◀对自己如亲弟弟般照顾的史诺开始感觉到会有不寻常的事要发生了。

在宿星下出生的人是《幻想水浒传》的魅力所在

▲《幻想水浒传》系列里，各个主人公的背景是玩家非常感兴趣的地方。

“拥有深刻故事和个性的角色”几乎是所有RPG的专有名词，但不论是什么样的RPG作品，都比不上“含主人公在内一共108名角色”和“宿星”这两个《幻想水浒传》专有用语。在游戏的世界中，每当世界唤起了动荡不安，107星都会感觉到自己的命运，然后，他们会慢慢地走向主人公的身边，成为他的同伴，向邪恶的势力发起挑战。主人公们商讨战略的地方叫“根据地”，而随着故事的推进，根据地里会逐渐增加锻冶屋和道具店等设施，甚至是“澡堂”这种地方都会出现，充满无穷乐趣。

108星 —— Keyword

本作参考了中国的四大名著之一的《水浒传》，里面的故事讲述了天魁星宋江是一名很重义气和肝胆相照的侠义之士，后来在梁山（也就是《幻想水浒传》系列里的根据地）定居，集合了107名具有宿星的人物对抗暴君的故事。

人物

《幻想水浒传Ⅳ》故事即将回归原点

超越一切时间 受命运牵连在一起的108星 被慈祥的大海引导正确的路线

从平稳的一日转变成灾难时，在不同地方的不同身份的人聚集起来。而引领他们的，是肉眼看不见的宿星。他们并非是一些无聊的生命，而是描述精彩故事中不可多得的数个故事，这些也是系列的最大魅力。取得同伴们的信赖，一起开拓新的篇章吧！

身为地方领主的儿子，对被挑起激烈的战争而烦恼的人

Snowe Vingerhut
史诺·芬革夫（19岁）

以沉着冷静的性格辅助骑士团团长的人

Katarina
卡翠丽娜（30岁）

拥有坚强的意志，统率骑士团的人

Glen Cott
格蓝·霍特（53岁）

周游列国，追逐着成为大商人梦想的人

Chiepoo
基浦（不详）

历史

在《幻想水浒传》的 150 年前 也是系列原古老的故事

《幻想水浒传Ⅳ》的背景设定在太阳历300年前后。在太阳历开始后的近 100 年，各地的民众还在开始大规模地虐杀和袭击的时代。后来人们反省了自身的错误，而强化了自治组织保护自己，并开始互相签订一些条约携手合作。那个时候有一定威望的国家有米滋市、赤月帝国、马彻路达骑士团和海兰德王国。

故事 ——世界的各个势力开始全盛时

蒂南大陆的海兰德王国在这个时期拥有最庞大的军事力。为了与其对抗，马彻路达骑士团诞生了。而《幻想水浒传Ⅳ》就是从踏入蒂南大陆开始，或许以后的战斗会越来越激烈。

人物 ——有可能登场的人物是谁？

新作中会有一些以往作品的角色登场是系列的传统特色之一。虽然已经知道雷古娜特会登场，但其他的角色在 150 年前有可能出现吗？还有就是穿越时空的碧奇会以什么形式出现呢？

幻想水浒传历史年表

年代	事件
太阳历纪元前 2 年	英雄ヒクサク战胜了アロニア王国，建立了ハルニモア神圣国
太阳历元年	ヒクサク作为神官长开始了神官政治，并把这一年定为太阳历元年
太阳历 70 年前后	ハルニモア神圣国大肆虐杀门之纹章一族 温蒂和雷古娜特把门之纹章分开，逃亡在外
太阳历 78 年	ネクロード吸血鬼的始祖シエラ盗取了月之纹章，向青月村方向逃亡
太阳历 110 年	以サウスウィンドウ市为中心成立了蒂南君主国，初代皇帝是ベルナンド
太阳历 150 年左右	温蒂袭击藏有纹章的村庄（之后デット开始了放浪生活）
太阳历 185 年	米滋市成立了市长制，初代市长是レビア
太阳历 230 年	赤月帝国趁ハルニモア神圣国内乱的期间独立起来，初代皇帝是クラナッハ・ルグーナー。而霸王之纹章也落在ルグーナー家族手上。
太阳历 237 年	マウロ・ブライト镇压了ハルニモア的内乱且得到了其领土，建立海兰德王国
太阳历 252 年	蒂南君主国发生内乱，海兰德王国从サウスウィンドウ市的南方（现米滋市领地）开始侵略。最后发乱军胜利，サウスウィンドウ市在压制下也成立了市长制
太阳历 280 年	为了对抗海兰德王国的军事力，米滋市开始集资并集结附近的骑士团，结成了マチルダ骑士团(《幻想水浒传Ⅳ》的时代？)
太阳历 314 年	米滋市、ウスウィンドウ市、トウーリバー和マチルダ骑士团结盟成为ジョウスト同盟。名字由来于结盟地点"ジョウスト丘"
太阳历 373 年	グリンヒル市以グランリーフ学院为中心主张"学问独立"的自治权
太阳历 428 年	皇帝ロベール・ブライト率领第一军队长ハーン・カニンガム和其军队进攻海兰德王国。米滋市长ダレル在ウスウィンドウ市中丧命。剩下的米滋市军以ゲンカク（《幻想水浒传Ⅱ》主人公的养父）为首开始了抵抗活动
太阳历 432 年	ゲンカク率领军队发动大规模攻击，夺回了グリンヒル市和マチルダ骑士团领地。为了能夺回ティント领土内的居住区ウィングホード，ゲンカク买下了トウーリバー的中州土地
太阳历 434 年	同盟军总指挥官ゲンカク和海兰德军第一军团长ハーン签下了休战协议。海兰德东方小地域因领有权发生纷争，皇帝バルバロッサ被击退
太阳历 446 年	バルバロッサ・ルーグナー和ゲイル・ワーグナー之间发起"继承战争"
太阳历 447 年	以ティント市为中心的南部同盟势力趁赤月帝国内乱期间进行攻击，皇帝バルバロッサ被击退
太阳历 448 年	カレッカ虐杀事件发生。此事件后，副军事マッシュ・スルバーバーグ（《幻想水浒传》的军事オテッサ的哥哥）离开了帝国军
太阳历 453 年	オテッサ・スルバーバーグ（《幻想水浒传》的初代军师）组织了解放军，开始了"门之纹章战争"。
太阳历 457 年	帝国 6 将军之一的マグトール家族之子（《幻想水浒传》的主人公）引导解放军胜利，在赤月帝国灭亡的同时成立トラン共和国。初代大统领是レパント
太阳历 458 年	トラン共和国开始夺回北方地域。首先击退サウスウィンドウ市军，最后赶走ティント市军。之后，海兰德地区便开始活跃起来
太阳历 460 年	海兰德王子ルカ・ブラント（《幻想水浒传Ⅱ》的敌人，持有兽之纹章）趁同盟军外出攻击时发动了蒂南战争。新同盟军杀死了ブラント和ジョウイ（《幻想水浒传Ⅱ》主人公的亲友），海兰德国灭亡
太阳历 475 年	在グラスランド出现自称为"炎之英雄"的人（《幻想水浒传Ⅲ》主人公），他与ゼクセン共和国和グラスランド族的联合军向ハルモニア神圣国挑起了战争，最后3国结下了友好协议

世界

《幻想水浒传Ⅳ》故事即将回归原点

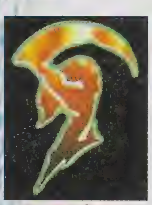
这个世界的存在
一切的力量源泉
27之纹章创造了世界

一切都是生命之根源，27之纹章虽然拥有了力量，但却不存在于历史中。他们存在于现实世界里，当真之纹章寄宿在人们身上时，这些人们会利用它们的力量扰乱世界和平？还是征求世界呢？拥有了真之纹章后主人公可以得到无穷的力量，这是《幻想水浒传Ⅳ》中可以明确的一个要素。寄宿了"抵偿和容忍之纹章"的主人公，在最后会选择什么样的道路呢？

继承意志的人们

从"《幻想水浒传》系列"的未来到过去

纹章引起的悲剧…… 与"罚"十分相似的"主宰生死之纹章"



主宰生死之纹章

被称为"Soul Eater"的纹章，也是《幻想水浒传》主人公寄宿的真之纹章，原本由主人公的好朋友デット持有。后来デット受到雷古娜特名义上的姐妹温蒂袭击，在临死时交给了主人公。纹章具有"吃掉身边人生命"的性质，オデッサ和グレミオ都纷纷遇害。跟用自己生命交换力量的"罚之纹章"相比，最后都是悲惨的结局。

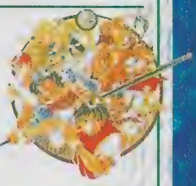
在 150 年前，就没有系列的登场角色？但"那个人"却出现了。

虽然在系列的每一作上都会登场雷古娜特，但他并不属于宿星之一。也就是说，在本作只能见到一些角色的祖先或者是一些拥有长生不老生命的角色。右图中的女性大家是否觉得有种很熟悉的感觉呢？白色的头发，穿着大胆的装束，看来这名角色就是过去每一款作品中都出现过…… 不过在正式公布前还不能完全确认她的身份，让我们来期待更进一步的消息吧！

▲怎么看都像是●●●，难道她拥有真之纹章让自己在N年后也保持青春吗？

作品解说

《幻想水浒传》 ●1995 年 12 月 15 日发售●PS ●RPG ●1800 日元（廉价版）



当年被称为英雄的皇帝后代バルバロッサ受到宫廷魔法师温蒂的迷惑，扰乱了整个赤月帝国的和平生活。主人公率领着解放军向帝国出发。系列的第一作！

《幻想水浒传Ⅱ》 ●1998 年 12 月 17 日发售●PS ●RPG ●1800 日元（廉价版）

《幻想水浒传》的 3 年后，为了统一蒂南大陆，海兰德王国的王子ルカ展开了大肆虐杀，主人公率领了同盟军挡在了面前。姐姐ナナミ和好友ジョウイ的关系深刻。

《幻想水浒传Ⅲ》 ●2002年年7月11日发售●PS2 ●RPG ●2800 日元（廉价版）

《幻想水浒传Ⅱ》的15年后，出现了传说的"炎之英雄"的传闻，世界再次迎来了激动的时代。出生和立场完全不同的ヒューゴ、クリス、ゲド等人为了炎之英雄而相遇。

战斗

《幻想水浒传Ⅳ》故事即将回归原点

一切故事中不可避免的事情
正义与黑暗之间的斗争
108星们踏上故事舞台后的宿命

随着一作一作地增加，《幻想水浒传》系列的战斗系统也在不断地进化。在新作《幻想水浒传Ⅳ》中，将会继承协力攻击等系列中共有的系统，同时会加入海战和武器成长等诸多新要素，势必让玩家感受系列中最有快感的战斗。以下为大家解说3种已经明确了的战斗系统，不要翻过这页哦！

普通战斗

系列前3作的战斗都是采用了3个二人组合构成一支队伍的形式进行，但在灵活性方面比较差，每次行动时实际上只能发动3次指令。新作取消了"组合"的概念，变成4人一直线的形式。也就是说，给玩家的选择空间更大了。看来这次的战斗必定会带来更多的新意。

▲变成4人组队后，战斗形式变得更加灵活。但也许有很多老玩家会适应不过来。

▼本作采用了系列中最强的镜头特效，看这个场面是否充满了迫力呢？不过图中拿着锤子攻击敌人的女孩好像非常眼熟，难道她是每作都带着木制机器人的……

▲因为本作的背景设定是大海，因此像半鱼人这种敌人也会出现。还有什么海上的怪物还是一个让人期待的要素呢。

协力攻击

从系列的第一作开始，只要战斗队伍中存在一些关系微妙的角色就可以一起使用特殊攻击。在发动时不但迫力十足，且威力惊人，是战斗中必要技巧。但因为每个角色之间是否拥有协力攻击是要玩家自己去发掘的，因此在一边进行游戏时，一边探索这些秘密便成为了游戏中的一大乐趣。以下介绍其中一种协力攻击的连续画面。

▲穿着"原始"风味装束的壮汉抓气海贼装束的男子豪爽地回旋着，不过这名壮汉有点像《幻想水浒传Ⅲ》中的ハレック。

▼当回旋的速度达到"峰值"时一口气把海贼男子扔出去，其表情让人发笑。但有点担心海贼男子的下场……

一直以来，战争在游戏的历史中是一个不可抹掉的词。不论这是否纯战争的历史，又或者是一场爱情的悲剧，都是永远离不开战争的。而战斗只是战争中的一个名词，108星们围绕着主人公，经历一路上的每一场战斗，无论死伤多少，最后他们都会胜利的。

著名的协力攻击

虽然每一种协力攻击都是隐藏的，但其实玩家可以从一些微妙的关系中看出，而且种类确是非常丰富。比如像下面所介绍《幻想水浒传Ⅲ》中的几种组合，都是比较容易想出来的。比如两名或者几名在故事中关系比较好的角色、攻击方面有共同特征的角色、样貌、年龄等各方面类似的角色等，只要同时在战斗中登场都有可能使用协力攻击。像美少年（少女）攻击这种协力攻击都有可能哦！

からくり攻击

ベル是一名可以操控机械的少女，而她就可以与自己制造的机器人からくりZ丸发动协力攻击。这种属于关系密切型的协力攻击。另外说一下这两人的协力攻击可是充满了动画气氛哦！

女孩攻击

如题，就是指队伍中的3个年轻女孩的协力攻击。她们三人的攻击也是非常华丽的！

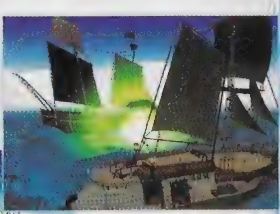
美青年攻击（里）

既然有人类的美青年攻击，为什么会没有非人类的美青年攻击呢？

海战

海战是《幻想水浒传Ⅳ》中的一个新要素，故而然之就是驾驶帆船在海上战斗，而两艘船在接近后也会发动炮击战。这一点其实应该是参照了系列以往集团战斗的SLG模式改编而成的，毕竟这次的背景是大海，海战的话会让游戏更加融合主题。不知道两艘船撞在一起会不会发生船上战斗呢？

▼帆船受到攻击后产生强烈的爆炸，看来这次的海战制作得非常精细。

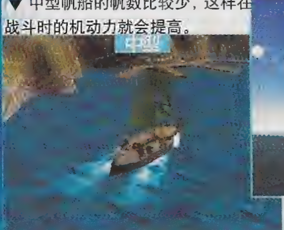


▲大家看到图上的船只泛起了绿光吗？相信那就是纹章发动时出现的效果。那就是说，在海战时是允许使用纹章的，真让人期待。

不同种类的船只会影响能力？

在《幻想水浒传Ⅳ》的世界观中，主要的交通工具就是帆船。途中所展示的就是两艘不同类型的帆船，那么在游戏中，相信更换船是肯定的事情。不同的船所装备上的大炮数量和防御力应该都会有所不同，因此更换船相信也会成为游戏的一大乐趣。

▼中型帆船的帆数比较少，这样在战斗时的机动力就会提高。



▲大型帆船的炮门肯定要多，攻击力占优势。

纹章 世界的根源，动摇着每个人命运的真之27纹章

真之27纹章——世界一切的力量根源

驱使风吹起的力量、泛起波涛的力量、养育生命的力量、赐予死亡的力量——这一切，象征着这个世界的所有力量，其根源都是"真之27纹章"（一下简称"真纹章"）。因为寄宿了纹章后可以拥有强大的力量，且拥有长生不老的生命，因此长久以来，纹章成为了人们争夺的对象。但他们并不知道，寄宿了纹章后并非只有这两个正面的利益。一旦持有者的精神过于脆弱的话，就会变成一种强力的欲望。最后变成像《幻想水浒传》的赤月帝国皇帝バルバロッサ和《幻想水浒传Ⅱ》的海兰德王国的王子ルカ那样死去。

真之炎纹章

真之风纹章

真纹章持有者可得到的东西
- 不老的生命
- 强大的力量

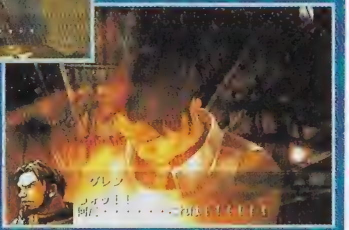
罚之纹章——抵偿和容忍的纹章

罚之纹章

在《幻想水浒传Ⅳ》中登场的"罚之纹章"具有用寄宿者的生命换取力量的性质。当纹章把寄宿者的生命耗尽后，那么这个人就会完全失去利用价值。由于过去寄宿者的记忆片断会残留在纹章内，因此会给予现在寄宿者沉重的压力。究竟曾经寄宿过罚之纹章的都是什么样的人物呢？这个谜只能从《幻想水浒传Ⅳ》能解开了。

◀被打倒的海贼身旁发出了红色的光芒，难道是真纹章的威力发动呢？还是就是格蓝手上的光芒意味着什么呢？

◀海贼高举发出红色光芒的手，如果这真的是真纹章的话，那么这场战斗将会变得非常激烈。



真之纹章和纹章碎片——Keyword

从真之纹章上会分裂出一些纹章的碎片，虽然在威力上于真之纹章相差很大，但性质是相同的。而这些碎片会在地上和海中以封印球的形式出现，拜托纹章师把它们装备在角色身上，就可以使用其力量了。比如装备了"雷之纹章"就可以使用雷系魔法。当然，威力与真雷之纹章相比可是差远了。封印球的好处就是不会产生任何负面效果。

封印球

纹章

雷古娜特——Keyword

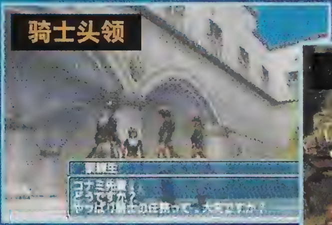
在《幻想水浒传》系列的故事中躲在背后延续命运的人物

在系列作品中一直看着各个主人公的未来和真之纹章的行踪的人就是像神话般存在的雷古娜特。可以从行星的运行悉知命运的她经常会给予主人公们一些助言，让他们开创自己的道路。她拥有开启异世界之门能力的"门之纹章"。与《幻想水浒传》中的温蒂一样，是"门之一族"的幸存者。

过去，ハルニモア神圣国对门之一族大肆虐杀，但她却保护着门之纹章一直生存到现在。

路程 跨过大海与新同伴相遇

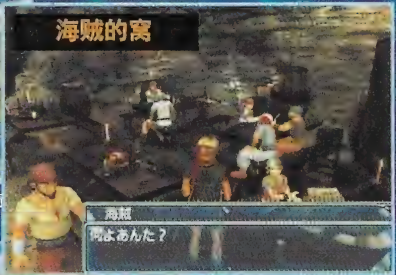
在过去的作品中，故事的舞台都是围绕着大陆上的战争而展开，而《幻想水浒传Ⅳ》的舞台则是大海。主人公原本是一名海军骑士团的人，但随着故事的推进，渐渐地向海上出发。当然，大家最在意的可能就是移动的交通工具。在距离《幻想水浒传》的150年前，在海上只能用船来移动。那么根据地也会在海上吗？究竟主人公会不会与海贼们成为同伴呢？在海上会遇到什么样的怪物呢？真让人期待啊！



骑士头领

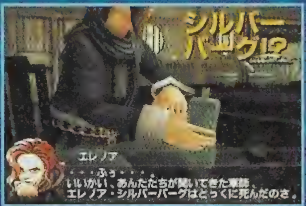
▲在故事的一开始，主人公居住的凯恩骑士团是用顽固的石块建造的。

▼在悬崖边建造的场所就是海贼们聚居的地方，主人公竟敢单身进来？

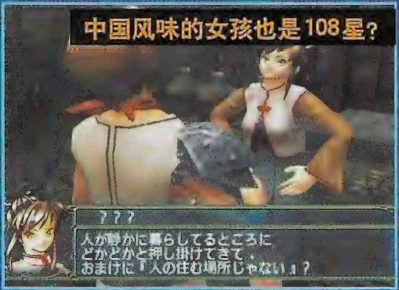


海贼的窝

▼被海浪打上来的男人究竟是什么人？他口中所说的"像打雷般"的声音又是什么？

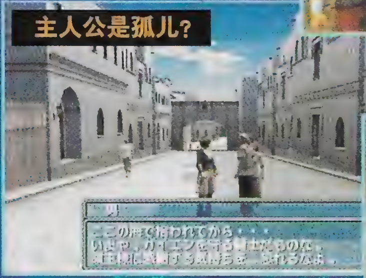


▲历代的名军师都是出于这个家族，这个烂醉的女性不会就是……



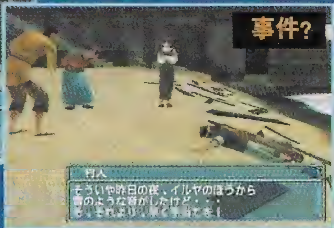
中国风味的女孩也是108星？

▲穿着中国特色装束的但非常有气势的女孩，应该也是108星中的其中一名吧！



主人公是孤儿？

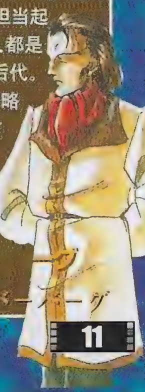
▲主人公与身边的人对话，究竟当时主人公是如何到达这个城镇的呢？



事件？

シルバーバーグ家族

在过去，曾经在战斗中担当起军师这个重要位置的人都是シルバーバーグ家族的后代。他们的头脑发达，对战略的考虑非常有天分。有时是帮助主人公的救星，有时却是对方的棘手人物。无论时间如何流逝，他们依然是最强的指导者。



マッシュ・シルバーバーグ

©いのまたむつみ © 2004 NAMCO LTD.

Tales of Rebirth™
テイルズオブリバース

充满魅力的角色，战略性及动作成份十分高的超人气RPG作品“《传说》系列”，其最新作即将在PS2上登场！厂商率先公开可《Tales of Rebirth》的主角、世界观及冒险舞台“卡里基亚”。

“《传说》系列”最新作“重生”

“Tales of Rebirth”的世界

在远古时代，卡里基亚(Karegear)由胡玛族(Huma)与格兹玛族(Gajema)以及七大圣兽共同管治。胡玛族人外貌类似人类，智慧比较高；而格兹玛族则是兽人的模样，以体力占优。大家共同合作，互补不足。但后来智慧较高的胡玛族企图支配格兹玛族，因而导致双方决裂，引发战争。

圣兽之王基鲁古斯(Gellogus)因为胡玛族的侵略而大感震怒，在不顾其余六圣兽的反对下向胡玛族发动歼灭战。到了战事末期，六圣兽将基鲁古斯封印在“哥鲁度巴之月”中，而他们也进入转生轮回之中，后人称此战役为“圣战”。

沉默寡言的胡玛族青年

韦尔克·隆保格
Veigue Lungberg

自幼双亲亡故，被古利亚(クレア)一家所收养，一同居住在北方边界之村施鲁兹(スールズ)中。在一年前，韦尔克因为某件事情而封闭了自己的心灵，不再信任任何人。

因为韦尔克本来是一位十分热情的青年，但随着事件的发生而变得冷漠起来。在命运之神的安排之下，村庄失去了往昔的宁静，韦尔克也停止了混乱的生活，被迫展开他的冒险旅程……

种族融和的大地“卡里基亚”

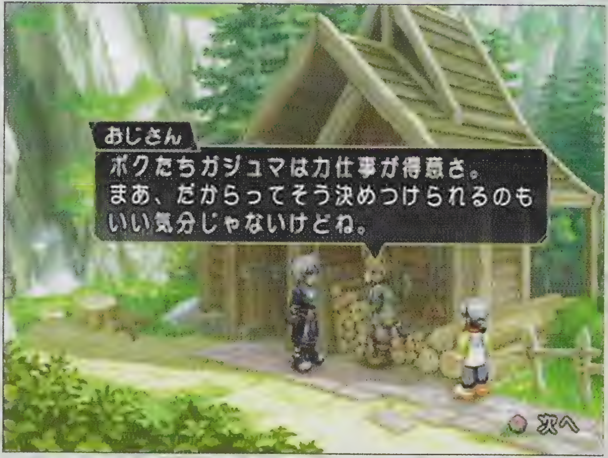
刚从大桥那边过来的韦尔克，移动方式与《TOD2》差不多。

由拥有高度文明的胡玛族所掀起，后期圣兽之王又被卷入进来，最后在六圣兽的联合下取得胜利，这场战争史称为“圣战”。其后胡玛族及格兹玛族重新找到了共存之道，一同建立国家，使得战争之后两大种族一直繁荣昌盛，这就是卡里基亚王国的历史背景。而卡里基亚正是主角韦尔克的冒险舞台，处于和平环境中的卡里基亚王国，将再次被黑暗的势力笼罩……究竟袭击卡里基亚的是什么势力呢？韦尔克又能否拯救卡里基亚呢？

北边之村 施鲁兹

北边小村施鲁兹是韦尔克自小长大的地方，冬天时会有寒风来袭，四周被雪山包围，拥有相当美丽的自然景观。

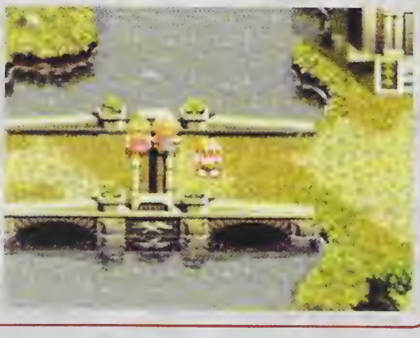
胡玛族与格兹玛族外貌特征的分别



与韦尔克交谈的正是男性的格兹玛族人，外貌特征与狼(犬)类接近，适宜一些体力劳动的工作。不过从他们的交谈情况来看，格兹玛族人之间的沟通能力绝对不成问题。

彻底检证！ 主角都是在田舍之村出身？

本作的韦尔克出身自北方的小村庄，从画面中可以看到四周自然的环境及田舍的风景，而在过去“《传说》系列”的五款作品中，主角大部分都是以农务或狩猎为生……难道所有英雄都是来自乡村？



《TOD》主角的故乡也是在山里的。

道具屋里有什么可以买呢？

本作中具有“道具屋”性质的小店铺随处可见，该系列中的回复道具是否仍然有得卖呢？

●NAMCO●发售日未定●RPG●DVD-ROM●使用容量未定●价格未定
●对应 DUAL SHOCK 2及8M记忆卡●http://www.namco-ch.net/taleschannel/

Tales of Rebirth
Text：猫部 Design：Kennie

彻底检证！大量不同种类的店铺仍然存在？

除了系列中常见的道具屋、武器屋、防具屋及宿屋外，食材屋的存在更是该系列中的特色。此外前作中出现的武器合成屋，究竟是否存在呢？

在食材屋买料理用的材料，图为《TOD2》。

外表和平的卡里基亚王国 两种族间是否仍存在分歧？

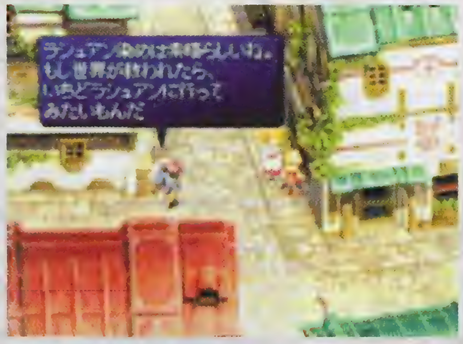
在"圣战"之后，胡玛族与格兹玛族度过了相当长一段的和平时期。大家达成共识，并相互合作的情况下取得共存。不过战争创伤的这道巨大的裂痕，是否就此可以简单的修补呢？这是否又代表着两个种族之间会不会再次爆发战争呢？

砖墙、石造的建筑物、街灯 拥有高度文明的胡玛族之街？

与主角韦尔克所在的村落相比，胡玛族之街相对更加文明发达。

彻底检证！以异世界为舞台是"《传说》系列"的蓝本

以异世界为舞台是"《传说》系列"的基本要素，本作中胡玛族与格兹玛族所在的卡里基亚王国，究竟是在哪一个世界中呢？



《永恒传说》是以另一个惑星为舞台。

TALES OF SYMPHONIA™

テイルズ オブ シンフォニア

©藤岛康介 ©2003 2004 NAMCO LTD.

在 GameCube 上大受好评的 RPG 大作《仙乐传说》将会移植到 PS2 上，并进行重新包装！

拯救世界之旅将在 PS2 上重新开幕！

用 3D 画面增强临场感，加上那令人感动的故事和大幅改良的战斗系统……玩家的记忆相信都会落在《仙乐传说》这款游戏上吧？而这款游戏即将在PS2上登场！拯救濒临灭亡的世界，但是另一方面却要以牺牲逆世界为代价……创造世界和平之旅即将再度出发！

他就是洛伊德的养父，为了拯救濒临灭亡的世界，洛伊德与哥妮多与他道别。 在冒险旅程中会有遇到不少同伴及见闻。

柯莉特·布露妮 Collect Brunel

与洛伊德青梅竹马的女孩，受到洛伊德的影响，而使性格与意志变得坚强起来，每当发生危险时都能勇敢地去面对。拥有玛娜的血统的柯莉特决意拯救面临破灭危机的世界。

洛伊德·艾文 Lloyd Irving

拥有细工技能的洛伊德非常精于武器的使用，性格热血。在取决于牺牲哪个世界时令他陷入矛盾，一心希望利用自己的力量去扭转世界的命运。

拯救世界的方法、要靠天使转生的柯莉特？

各地的封神都被解放，天使转生的柯莉特才是拯救世界的关键？

●NAMCO●2004年发售●RPG●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定
●对应DUAL SHOCK 2及8M记忆卡●http://www.namco-ch.net/taleschannel/

Tales of Symphonia
Text：猫部 Design：Kennie

全球首度公开！香港、

GRAN TURISMO® 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

香港赛道完全公开！

万众期待的《GT4》终于有新情报公开了！在《GT4 序章版》的结局画面中，昙花一现的香港赛道及意大利的阿马尔菲海岸(Costa di Amalfi)赛道，令人非常难忘，而现在有关这两条赛道的详情也正式公开了，本刊更是全国独家刊登有关资料的游戏杂志，实在是荣幸啊！

© Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties.(以上皆为开发中画面)

5 九龙公园径・广东道

走过九龙公园径的下坡路后，必须驶过一段急弯，才可进入广东道。右侧是购物中心"海港城"，这里有700家商店、50家食肆及3间酒店。

6 广东道・海防道

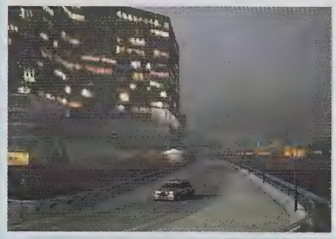
左转经过新港中心后，将进入海防道。再穿越九龙公园径的下面，即可看到在左边的九龙公园林荫景观，而右边则会有人流如潮的游客和一整排的店铺。

4 梳士巴利道・九龙公园径

首先出现在左边的是香港文化中心，而左前方则是搭乘天星小轮的天星码头，往右转经过香港YMCA酒店后，会进入九龙公园径，在爬上一段缓坡后，便会看到右边的九龙公园。

3 尖沙咀海滨花园・香港半岛酒店

穿过香港艺术馆及香港太空馆之后，眼前会看到香港的路标：建于1928年的香港历史最悠久五星级酒店——半岛酒店，并回到原先的梳士巴利道，事实上这一段路在现实中是由花坛等设施构成的行人专用区，车辆是无法通行的。



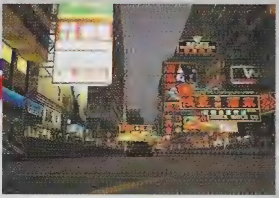
2 海滨花园及星光大道

在尖沙咀的海滨花园可欣赏到美丽的维多利亚海港，以及与香港岛的摩天大楼并排伫立的独一无二的美景，右边则是香港洲际酒店以及新开发的星光大道。

●Sony Computer Entertainment Inc.●发售日未定●RAC●人数未定
●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.sceh.com.hk
Gran Turismo 4
Text :Dr. Game Design : MW

意大利赛道最新游戏画面！

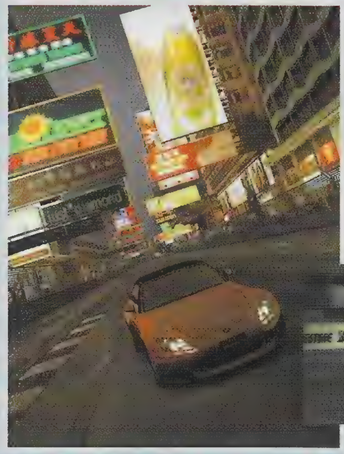
东方之珠尽现眼前！



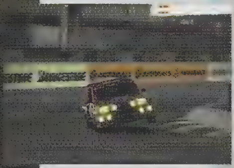
7 海防道·弥敦道

右转后便会进入由南至北贯穿九龙半岛的繁华的弥敦道。这条九龙最早的道路建于1860年，两旁林立的高楼大厦、鳞次栉比的商店、闪烁不停的霓虹招牌等景观都令人感受到香港的独特风情，是香港最著名的景点之一，在旁边也可看到地下铁的尖沙咀站。

8 弥敦道·中间道·终点



南下弥敦道后，在“喜来登酒店”前左转，穿越后面的中间道后，便会回到终点梳士巴利道了。



1 起点（梳士巴利道）第一弯道

沿着梳士巴利道往东行驶。道路的右侧是“新世界中心”。而在道路的左侧则可看到目前尚在施工中的“九广东铁支线尖沙咀站”，往右弯过第1弯道后就会进入海滨公园。

洋溢地中海风情的阿马尔菲海岸赛道

实境

游戏画面

阿马尔菲海岸位于意大利南部，那不勒斯近郊，那里除了灿烂的阳光和碧绿的海水之外，更有漫山的橄榄树，充满了南欧的地中海风情。

大量斜坡与弯角是阿马尔菲海岸赛道的最大特色。

比赛时可清楚地看见两旁的观众。

赛道的环境充分表现出地中海人文环境独有的优雅和闲情。

新登场车辆发现！ BMW M5！

在众多新公开的画面中，竟发现了BMW最新车种M5的踪影！想不到这部刚在3月才在日内瓦车展中首度发表的新车，也会在游戏里登场！相信陆续会有更多玩家梦寐以求的名车在游戏中现身，欲知详情的话，便不要错过本刊有关E3的专题报导了！

M5是不少车迷最新的Dream Car!

还会有什么名车收录其中呢？真是太想知道了啊！

Gran Turismo 4

●Sony Computer Entertainment Inc.●发售日未定●RAC●人数未定
●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.sceh.com.hk

Text :Dr. Game Design : MW

© CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

以华丽夸张的战斗画面，再加上独特的操纵时间功能而在GC上一鸣惊人的《红侠乔伊》，如今已经决定同时在PS2与GC两部主机上推出新一作《红侠乔伊2》。同时去年在GC上推出的《红侠乔伊》也将会移植至PS2！以下立即为各位送上这两款游戏的最新消息！

红侠乔伊2

●CAPCOM●发售日期未定●ACT●GC专用光盘/DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.capcom.co.jp

TEXT:文经 Design:SL

复活的邪恶军团！

拥有强大力量的组织SHADOW，向和平的世界电影城进攻！在数量众多的邪恶军团面前，虽然大家都感到失去了希望，然而就在这些人当中，有一名充满勇气的男人登场了，将邪恶的皇帝打败！然而邪恶的灵魂并未被消除，恶梦般的军团再度出现，地球的危机再度来临！

由你来创造出精彩的动作场面！

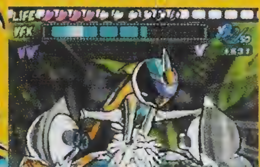
《红侠乔伊》最特别之处，就是玩家可以凭借发动“VFX”能力，来控制时间的速度，一会儿令时间减慢，一会儿令主角的速度上升。创造出各种具有电影效果的华丽动作场面！在新作中，“VFX”力量将会得到进一步强化！

新角色登场！

在前作中被邪恶军团所掳走，最后被主角JOE成功救回的女友SILVIA，在本作中将会以其中一名战斗角色的身份登场！

SILVIA

JOE的女朋友，在前作中被邪恶的坏蛋捉走，但是由于不甘心担当只等待被救助的女主角，于是在半强逼的情况下得到了JOE从蓝将军手中得到的变身器“V-WATCH”，与JOE一同并肩作战。



威力增强的邪恶军团！

与JOE和SILVIA一样，再度登场的邪恶军团，实力也将得到提升！角色的造型比前作更为丰富。面对实力增强了的邪恶军团，JOE与SILVIA到底会怎样应付呢？

新增VFX力量——“REPLAY”

为了应付力量得到强化的敌人，主角JOE的“VFX”力量也得以更新！新增的“REPLAY”能力，可以使发生过的动作倒流。重覆这样的攻击片段，就可以轻易地将攻击的威力倍增！但同样在受到攻击时，损伤也会同时倍增！可说是“水能载舟，亦能覆舟”的新能力。

红侠乔伊

●CAPCOM●发售日期未定●ACT●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.capcom.co.jp

TEXT:文经 Design:SL

移植至PS2的《红侠乔伊》，除了保留了原作中的旧有内容，以及难度较低的简易版“SWEET MODE”以外，还会加入全新的角色—《DEVIL MAY CRY》的主角DANTE（但丁）与TRISH（翠西）。

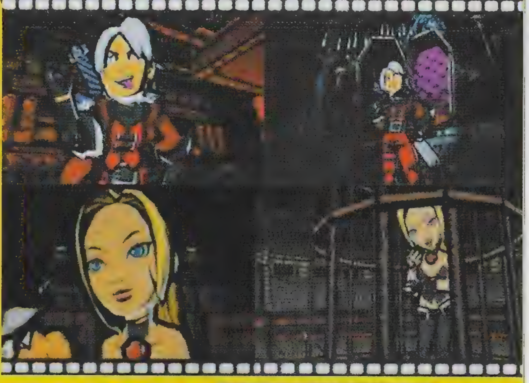
DANTE

超一流的恶魔猎人，在一所古老的电影院中与TRISH（翠西）一同看电影时，TRISH突然被捉到萤幕之中，为了救回TRISH，DANTE就再次用手中的两支手枪与雷剑，闯进电影世界！

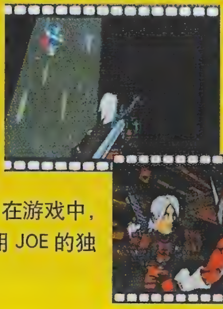
TRISH

在与DANTE 的战斗中获得新生的上级恶魔，某日进入一所古老电影院的TRISH，被一种以前曾经遇上过的力量吸进电影世界之内……

量身订造的DANTE MODE



在PS2版新加入以DANTE作主角的模式中，除了会再次出现原作登场的蓝将军、JOE等人物以外，与强敌对战时的对话与动画都会经过重新制作！在游戏中，就连DANTE也可以使用JOE的独有力量VFX呢！



原作的角色也会在DANTE MODE登场。

从图中可以看到佩妮洛的优美舞姿。

游戏迷注目的“《最终幻想》系列”最新作《FF XII》再有新情报公开，焦点主要集中在第5名登场角色上，她与主人公梵（Vaan）是什么关系呢？对故事的剧情影响性有多大呢？在介绍这位新人物之前，先让我们一起重温一下过去已公开的4位人物的资料。

© 2004 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:AKIHIKO YOSHIDA
※图为开发中画面

第5位登场人物

至今已公开的人物只有上述的这4位，现在终于得到第5 位角色的资料，她的名字是“Penelo”，身份是主人公梵的女朋友，以下集中为大家介绍有关她的情报。

16岁的佩妮洛，用丝带束起金色的头发，身上穿着皮革质感的衣服。

主人公梵的女朋友，同样居住在达斯玛卡王国，一直在背后照顾着梵。因早前的战争使她失去了家园，平日在集市中打工，性格开朗，勇于面对现实的残酷。最擅长的是歌舞，虽然从隶属于骑士团的兄长身上学会了一些武艺，不过完全没有实战的经验。

佩妮洛

年龄：16岁
种族：人类族

已公开角色

梵

年龄：17岁　种族：人类族

生活在帝国支配下的旧达玛斯卡王国，性格开朗，对现状并不满足，希望能够脱离任何束缚。梦想成为空贼，在无边无际的天空中翱翔。

Vaan

艾雪

年龄：19岁　种族：人类族

达玛斯卡王国的王位继承人，祖国被帝国占领后，投身反抗组织，希望有朝一日使祖国复兴。

Ashe

芙兰

年龄：??　种族：长耳族

精通所有武器，擅于剑术与格斗技的女战士。另外，由于对机器有相当的认识，因此也担当起了飞空艇的维修工作。

Fran

巴尔弗雷

年龄：22岁　种族：人类族

他被称为“侠盗”，专门对品德恶劣的人进行盗窃，是个不属于任何国家的自由人，与长耳族的芙兰乘坐在同一艘飞空艇上。

Balflear

佩妮洛与梵的会话场面

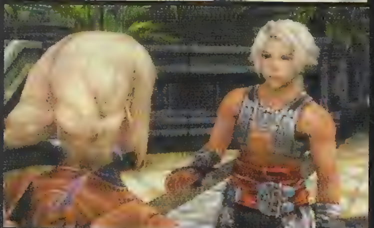
连续7张图片都是佩妮洛与梵的事件场面，由于两人是一对情侣，可以想像到他们之间的关系是何等密切。以下是想像出来的剧情，梵梦想成为一名空贼，他从帝国兵身上盗取了一些金钱，于是沾沾自喜地拿给佩妮洛看，最后两人却因此发生了争执。

佩妮洛一直在背后支持着梵，希望有一天能够真正帮上他。

梵与佩妮洛的会话场面，应该发生在故事的初段。

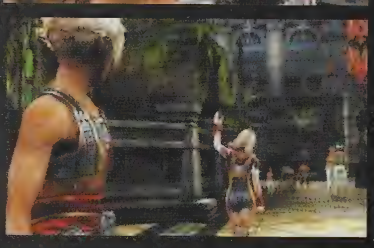
细心留意佩妮洛的左手，拿着一个袋状的东西。

从对话内容上看，估计这个袋子是属于梵的。



佩妮洛似乎对梵的行为非常不满。

梵的小袋子里原来装满了金钱。



佩妮洛以冷漠的态度对待梵，然而从内心上讲却非常担心他。

FINAL FANTASY XII
Text:MINAMOTO Design:Sam

● BANPRESTO ● 5月27日 ● SRPG ● 1人玩 ● DVD-ROM
● 记忆容量 220KB ● 8379日元 ● http://www.banpresto.co.jp/

超级机器人大战MX
Text:Dr.Game Design:Kennie

游戏系统全面披露！

自从宣布延期发售之后，沉寂了一段时间的《机战MX》终于再有新的情报公开了！而且这次大部分是关于游戏系统的内容，此外当然也少不了最新的战斗画面啦！

原有系统大革新！

角色及机体的成长系统主要还是继承自系列的前作，但是也经过了适度的调整；利用打倒敌人后取得的PP（Pilot Point），可用来提升角色的能力值，或是学会各种特殊技能。至于机体方面则有较大的变化，除了可改造机体的性能、武器及盾牌之外，还可以提高个别武器的命中率及Critical率（会心一击率）！

看来这次要更努力地赚取金钱和PP才足够培养起驾驶员并强化机体了！

机体改造

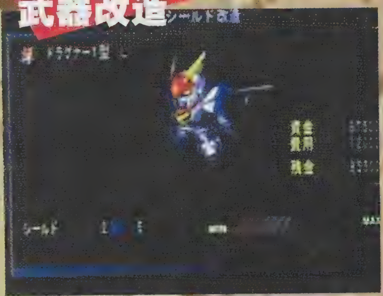
主要分为4部分，而且每部机体的各项数值都有不同的上限。

玩家可以利用驾驶员育成系统来培育出独有的角色。

护盾改造

装备了盾牌的机体才拥有的项目，可增加机体使用盾牌的次数。

武器改造

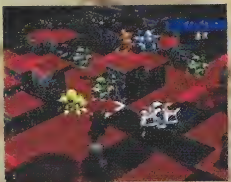

提升了命中率，可以使必杀技的用途更加广泛。

两项新追加的系统

本次一共公开了两个新的系统，分别为“二重攻击”和“支援攻击”，使游戏进行时更富战略性！

二重攻击

这个是特定机体的攻击方法，当复数敌机进入可作“二重攻击”的武器射程内时，便可同时向其中两部敌机发动攻击，好好运用的话还可一口气把它们打倒。


亚加玛锁定了两部接近的敌机……

接着发射导弹同时攻击它们！

支援攻击

在拥有“援护要请技能”的驾驶员发动攻击时，假如周围的机体装备了可进行支援攻击的武器的话，便可进行支援攻击，而且每次最多可派出4部机体参加，大大提高了打倒敌机的机会。

先把进行攻击的机体停在可进行支援攻击的机体旁边……

4部支援机体同时发动攻击，最后再由发动攻击的机体来收拾它！

EVA初号机

孙六歼灭剑

原本只在设定中存在的幻之武器，在《机战α》中初次使用，曾一度成为玩家的话题。

波士

SPECIAL DX波士拳击

搞笑的波士控制机体使出超强力的必杀技，在提升了命中率之后，它能否成为队中的主力机体呢？

最新战斗画面一气公开！

最后为玩家公开新发表的战斗画面，包括全装甲百式改、EVA初号机及波士等，每招均充满迫力！

全装甲百式改

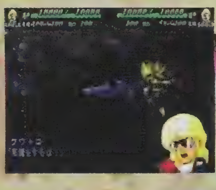
炸裂拳击

科特罗所驾驶的全装甲百式改全速冲向敌机，到达近距离的位置时利用铁拳把敌机打个粉碎！

巨魔神

W SPACER TORNADO

巨魔神的强力必杀技，将3种光线同时发射，破坏力极大，但同样EN的消耗也会比较多。



全装甲百式改

远程米加粒子炮

通过巨大的炮管发出必杀的一击！以前这一招可作为地图武器来使用，不知本次中又会如何呢？

©葦プロ ©GAINAX/PROJECT EVA.・テレビ东京 ©1997 GAINAX/EVA 制作委员会 ©サンライズ テレビ东京 ©ジーベック/ナデシコ制作委员会 ©ジーベック/1998 NADESICO制作委员会 ©创通エージェンシ サンライズ ©ダイナミク企划 ©ちみもりを AIC ©东映 ©东北新社 ©2001 BONES 出渕裕/Rahxephon Project ©BANPRESTO 2004

●CAPCOM●预定夏季发售●ACT●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.capcom.co.jp/

迷惑星人 恐慌制造者

Text :Dr. Game Design : MW

恶作剧大公开！

再次送上这个另类动作游戏的最新情报，本次会集中介绍6种哥兹米常用的恶作剧，以及哥兹米的好友兼对手。

© CAPCOM CO.,LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.（图为开发中画面）

恶作剧1：图钉

把图钉偷偷地散在地上的恶作剧。虽然表面看起来很小儿科，但是对踩到图钉的人来说，可是痛不欲生的可怕恶作剧哩！

踩到了！痛得无法动弹 好孩子千万不要模仿啊！

先把图钉撒在地上，布下陷阱……

恶作剧2：大臭屁

放出恶臭大屁的失礼恶作剧。散发恶臭的气体会在哥兹米的后方发挥效果，更会停留一段时间，在逃走时使用特别有效！

臭味之浓烈令人闻之色变，到底哥兹米事前吃了什么？好孩子绝对不应模仿啊！

ACTION小姐

哥兹米的好友兼敌手登场！

同样来自迷惑星球的女孩子，年仅3岁。与哥兹米青梅竹马，时常把哥兹米对自己的倾慕视作理所当然。

为了报复哥兹米的冷淡，ACTION不惜成为他的对手！

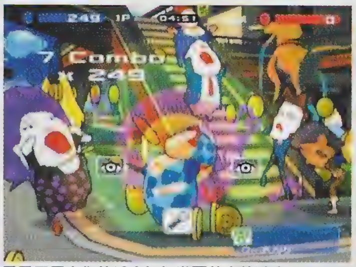
恶作剧3：遥控炸弹

先把炸弹放下，然后跑到安全的地方，在适当的时机引爆炸弹，造成极大伤害，是一种过于激进的恶作剧。

在大量人群聚集时引爆，才能发挥最大效果。不只是好孩子，什么人都不去要模仿呀！

恶作剧4：引吭高歌

在街上突然拿起麦克风大声唱歌，利用可怕的歌声令路人饱受煎熬。由于影响范围极广，在人多的场所使用特别有效。



看看四周人们的反应便知道哥兹米的歌声不是只用一个荒腔走板就可以形容的。

恶作剧5：人肉保龄球

用巨大的保龄球撞击人们的痛快恶作剧。保龄球即使碰到障碍物也会反弹开继续前进。并且被撞倒的人还会马上变成球瓶，最适合在狭窄的空间使用。

看！人们变成保龄球瓶了！

巨大的保龄球在街上滚动，就好像在看日本的疯狂综艺节目似的！

新舞台：西部世界

原来除了上次所介绍的COCO TOWN之外，游戏还会有其他舞台，例如这个西部世界便是。这里的人不单只穿着西部牛仔的服装，有些人更会携带手枪，因此将他们惹怒后要格外小心！

充满美国西部风格的世界，仿如牛仔电影一般。

恶作剧6：雷霆一击

向四周抛出放射雷电的炸弹，看起来十分壮观的恶作剧。由于炸弹一着地便会爆炸，因此不妨先用图钉封锁人们的行动，再用雷电炸弹施以追击。

人们追来了！快抛出雷电炸弹吧！

一口气把数人电得死去活来，何其壮观！

●任天堂●S·RPG●预定2004年冬季发售●1至2人玩●专用DVD光盘●记忆容量未定
●价格未定●http://www.nintendo.co.jp/n08/aa7j/sinsaku/index.html

火炎之纹章 苍炎之轨迹
Text :SEED Design :Yuna

火炎之纹章 苍炎之轨迹

FIRE EMBLEM ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡

图中部的男子就是本游戏的主角艾克

王道S·RPG，再临！

自从1999年SFC上的《火炎之纹章 多拉基亚776》发售以来，在长达5年之后，有“王道S·RPG”之称的“《火炎之纹章》系列”再次回归家用机平台！这次将会在GC上登场的系列新作名为《火炎之纹章 苍炎之轨迹》，其LOGO相比系列前几作有较大改变，但是无疑其中出现的蓝色的盾将会成为影响游戏进程的重要物品。

这次的作品在世界观和部分设定方面会有较大变更，而且地图、战斗都会使用全3D来表现，更会系列首次出现配音！相比本系列的FANS看到这些就已经热血沸腾了吧，那么接下来就让我们来看看各项具体情况吧！

故事背景

故事发生在群雄割据的迪利乌斯大陆。因为是战乱年代，在每个国家的国境线附近都会有不同的佣兵军团。一天，自小在佣兵团长大的艾克救助了一名被追杀的女性，而这位女性竟然是克利米亚王国的公主。公主告诉艾克，由于克利米亚王国遭到德因王国的攻击，她不得不前往友国加利亚。答应了公主雇佣佣兵团的请求，艾克一行成为了公主的护卫护送她前往目的地免受德因的追捕。

她们前往的加利亚王国是一些亚人居住的王国，加利亚王国接受了公主，并且为了帮助克利米亚王国他们决定与德因王国开战。战争终于席卷了整个大陆，并让整个大陆陷入了一片战乱之中。

初期人物

塞内利奥：
佣兵团的参谋，见多识广的他发誓对艾克效忠，而他将以魔法系的职业参加战斗。

迪娅玛特：
佣兵团的副团长，在艾克兄妹的眼中她就有如母亲和姐姐般的存在。

古雷尔：艾克之父
佣兵团长。手持大斧的他看起来相当勇猛，而斧系角色在最近的“《火炎之纹章》系列”中的地位的确提高了不少呢！（笑）

蜜丝特：艾克的妹妹。
经常帮助自己的兄长和父亲，在背后默默支持着佣兵团。随时将母亲的遗物“纪念纹章”带在身边。

能力画面

以LV1的情况来说，迪娅玛特的数据未免过高，想必是已经转职之后的数据了，而其职业（骑马枪……）也比较古怪。另外需要特别注意的还有全新的重量和特攻两样数据，具体作用目前还不清楚。

支援对话

支援对话仍然是游戏的重要组成部分，这次应该会有配音吧！另外也有猫耳朵的亚人出现，她们在游戏中会是以怎样的职业战斗呢？

地图画面

全3D构成地图，由于建筑的精细和真实比例化，使得战斗的版图看起来相当大。

很显然地图画面是可以随意旋转和放缩的，而左上角显示的魔道书、靴子以及其后的数值都是系列初次出现，会是什么信息呢？

战斗画面

3D的战斗将会展现完全不同的魅力！按照系列的惯例，战斗前可随时打开或者关闭战斗画面，而关闭战斗画面的话，在地图上也会有很精细的效果显示！

危险！被弓箭手盯上的天马凶多吉少，我已经在找RESET键了……

© 2004 GENKI

由元气推出，以培育主角成为最强剑豪为目标的“《剑豪》系列”，将于今年夏季推出最新作《剑豪3》。与系列的其他作品一样，游戏以修行、决斗、任务等不同的行动，来提升主角的能力。而除了系列以往的要素以外，《剑豪3》还进行了不少新的改动，本期将会为各位玩家逐一讲解！

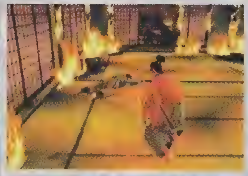
舞台遍及全日本

与前作第一个不同之处，就是《剑豪3》的舞台，不再仅仅是前作中的江户，而是整个日本。与系列其他作品一样，游戏开始时要首先出制作玩家的分身，然后便可以选择角色的出身地，并开始修行。而当达成了特定的条件后，玩家甚至可以展开环游全日本的修行之旅。途中将会遇上传说中的那些剑豪们，还可以与他们一较高下。最终玩家是以击败所有剑豪成为天下第一为目标。

游戏的舞台遍及日本全国。

丰富的剧情

前作中玩家可以从情报屋中接受多种不同的任务，其中包括救助、护卫、警备、暗杀、击退等不同类型的任务。而在最新作《剑豪3》中，将会加入更多的新内容。而随着地点与时间的不同，还会发生其他令人出乎意料的剧情与战斗，使游戏的内容更加充实。

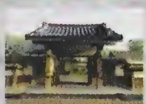


种类丰富的任务在本作也会出现。

以剑作为赌注的决斗依然健在呢！

时间概念革新

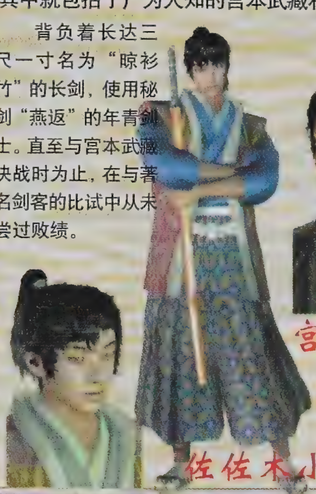
到前作为止，系列作中的时间都同样以“日”为单位，不论工作、休息、修行都一样。然而《剑豪3》将会打破这个旧的时间概念。在《剑豪3》中，每天都将会再被细分为“朝”、“昼”、“夕”、“夜”等四个阶段，每天都可以进行多次不同的行动。正因为这个转变，游戏中还配合加入了只有在限定时间和地点才会发生的剧情，令游戏的耐玩度大增。



新导入的时间概念，令游戏的变化更大。

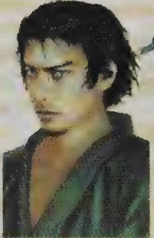
传说的剑豪们

《剑豪3》与系列其他作品一样，登场人物当中有不少是来自于不同时代的剑术名师，总数人数多达30名以上。其中就包括了广为人知的宫本武藏和佐佐木小次郎。



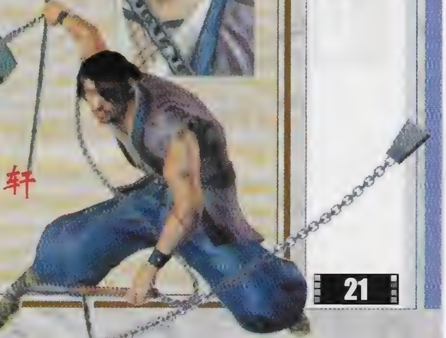
背负着长达三尺一寸名为“晾衫竹”的长剑，使用秘剑“燕返”的年青剑士。直至与宫本武藏决战时为止，在与著名剑客的比试中从未尝过败绩。

佐佐木小次郎



宫本武藏

自幼学习兵法，而且还开创了二刀流的刀法。自13岁开始，首次在比赛中得胜后，直至29岁间进行了60多次比试，从未战败。而除了剑术以外，他在书画、工艺等方面也有相当的修为。



宍户梅轩

使用锁镰的高手，传说中曾与宫本武藏在伊贺进行比试。

●元气●暂定2004年夏季●ACT●1人玩●DVD−ROM●记忆容量未定●7140日元●http://www.genki.co.jp/

剑豪3
Text：义经 Design：Kennie

© 1999 2004 Konami Computer Entertainment Toky ※图为开发中画面

SILENT HILL 4 THE ROOM

サイレントヒル4 ザ ルーム

主人公Henry逃出“302号室”的唯一途径只有眼前浴室墙壁上的洞穴，于是他毫不犹豫地便走了进去。洞穴的另一边并非公寓的走廊，从周围的环境来判断，好像是地铁站的内部，为何洞穴会连接到这样的场所中呢？再往前走又会遇上什么呢？

神秘少女相遇

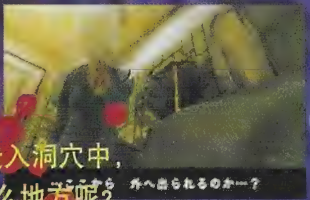
即使经洞穴离开房间，Henry仍然被困在完全陌生的世界中。

走出洞穴后来到类似地铁站的场所内，不久后，Henry遇上了一名陌生的少女，究竟她是谁呢？

Cynthia Velazquez
神秘少女Cynthia Velazquez的出现，她会给故事带来怎样的影响呢？

唯一的逃生之门

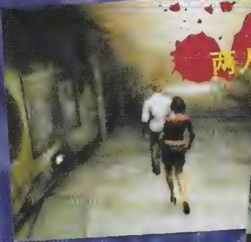
本来以为很快便能穿过浴室的洞穴，岂料所花的时间比想像中还要长，Henry的心里逐渐涌现出不安的感觉。



Henry逼不得已走入洞穴中，究竟另一边是什么地方呢？

携手探索世界

途中认识了Cynthia之后，两人便一起在异世界里展开探险，而他们将接连碰上一幕幕刺激而恐怖的场面……



为了寻找出口，两人开始在地下管道内进行调查。

突然之间Cynthia的身体感觉不适，不久后又看到怪物们互相残杀的场面。

打击系动作

新一作在主人公的动作方面经过了适当的调整，角色移动由左摇杆来控制，使用打击系武器进行攻击的时候，将会分成“通常攻击”及“蓄力攻击”。发动“蓄力攻击”时角色动作的幅度比较大，杀伤力相对地也提高了不少。新作中出现的打击系武器种类相当多，均有不同的威力和攻击范围。

铁管

系列中常见的打击系武器之一“铁管”，攻击范围广，是种很容易使用的武器，最适合用来对付一般的喽罗。

↑→手持铁管使出“蓄力攻击”，一下子便可将怪物击毙。

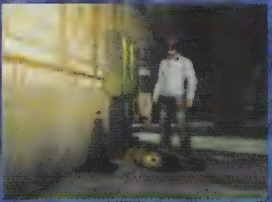
破酒瓶

用破酒瓶刺向怪物，能够使其受到严重的伤害，不过由于攻击距离比较有限，使用时要特别小心谨慎。

↑→近距离使用破酒瓶攻击，可使敌人受到相当大的伤害。

踩踏

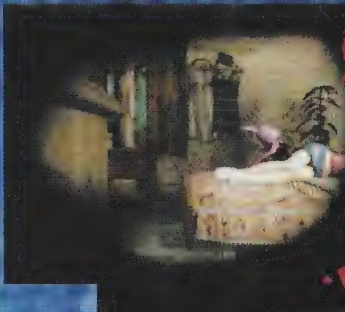
当敌人处于倒下的状态时，走到它身边后按○键，就会做出踩踏的动作，发泄一下心中的怒火。



←↑一边踩踏地上的怪物一边不断地咒骂着

偷窥

主人公Henry被困302号室的时候，从墙上小洞穴内可以窥探邻居的生活情况，可惜即使大声求救也无人理会。



能看到邻居的生活情况，可惜却无法与对方取得联络。

●KONAMI●6月17日发售预定●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量78KB
●6980日元●http://www.sh2004.com/●DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

SILENT HILL 4 THE ROOM
Text:MINAMOTO Design:SL

© TAITO CORP. 2001,2004 PRESENTED BY GARAKUTA-STUDIO

不可思议的幻想世界

随着故事情节的展开，舞台也会不断变化的《涂鸦王国2》，当中的世界将会比前作更加不可思议，主角比古西路就在这个奇异的世界中展开一场惊险的旅程。故事过程还会加入不少美丽的动画。

将涂鸦与冒险组合而成的RPG“《涂鸦王国》系列”，新一作《涂鸦王国2》即将登场。新作将会由RPG摇身一变而成为一款动作游戏！在《涂鸦王国》中，玩家可以随意画出图画，而在新作《涂鸦王国2》中，玩家还可以亲自操作画出来的画像。对应涂鸦的形状，就会发挥出不同种类的攻击。另外可以操作的涂鸦，还会随着游戏过程中拾到的卡片而增加。除了游戏的故事模式以外，还有专为涂鸦而设的涂鸦模式呢！

ラクガキ王国2™

◆充满独特风格的舞台。

故事内容

在遥远的古时候，在一个和平的王国中，突然之间，魔王从异世界来临。魔王的出现，令和平的王国充满了混乱和恐怖。就在此时天神选出了一名勇者，并将打倒恶魔的“涂鸦力量”交给了他，并命令他将魔王打败。无名的勇者最后成功地将魔王打败，并再次将其封印在地下的深处。经过无数的岁月，当魔王与“涂鸦力量”都被视为童话故事的时候，魔王却再次出现……

● TAITO ● 暂定2004年夏季 ● ACT ● 1至2人玩 ● DVD-ROM
● 记忆容量未定 ● 7140日元 ● http://www.taito.co.jp/

二人涂鸦大对战

本作中，玩家除了可以利用自己创作的涂鸦进行游戏，还可以与朋友的涂鸦进行大战！在游戏中完成的涂鸦，可以储存在记忆卡之内，随时随地用来与朋友对战！

人物介绍

比古西路

哈古伊路

京柏斯王国的活泼王子宠物，为了王国的大事而展开冒险！

达雪尼特

比古西路的宿敌，虽然眼神有点古怪，不过在冒险的过程中，相信会对主角伸出援手。

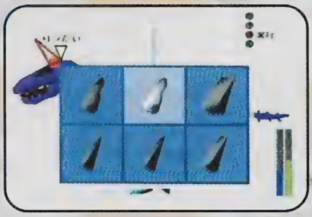
魔王

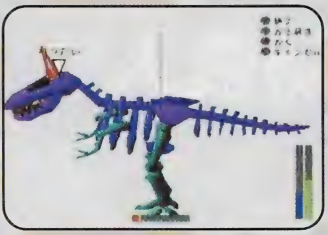
尼斯

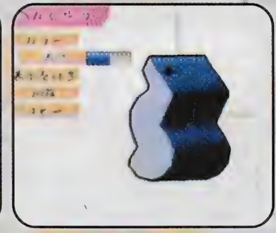
被封印的传说中的魔王与他的部下尼斯，运用涂鸦的力量将他们打败吧！

绘画用具更加充实

与PC用的绘画工具不同，本作既以“涂鸦”为题材，但为了让玩家可以更随意地创造出拥有涂鸦感觉的画像，在新作中将绘画工具增强了不少，同时也更容易上手。与前作一样，玩家所画的画像也将会在游戏中出现。角色的动作也会跟着玩家的设定而变更。







操作自己创作的涂鸦

在游戏的动作部分，通常会使用主角比古西路进行战斗，然而当出现比古亚路所不能对抗的敌人或机关时，玩家就可以运用涂鸦的力量了。本作中所谓的涂鸦，感觉上就有如一种召唤魔法。利用自己所创作的涂鸦，协助主角打倒敌人，完成冒险旅程。只要在游戏开始前设定好想要变身的涂鸦，就可以随意进行变身，完全不受限制。由于自己所画的涂鸦不同，每一关的攻略方式与难易度也会产生变化。

单靠比古西路的力量，在难以将游戏进行下去时，就利用涂鸦力量吧！

◆随涂鸦的外型不同，作战方式也会因此而改变呢！

Text:文经 Design:SL
涂鸦王国2

来自地狱的复仇之火再现！

SPAWN 運命の鎖

以新一代美国漫画英雄人物再生侠(SPAWN)为主题的游戏再次推出！本次会先介绍头5版的游戏内容，以及公开部分登场的敌人。

© 2003 Todd McFarlane Productions,Inc. All Rights Reserved. ©2003 Namco Limited. All Rights Reserved （图为开发中画面）

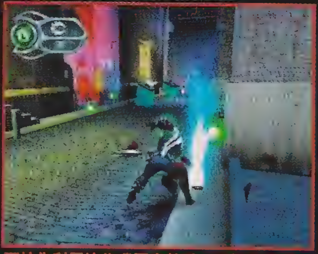
活用大量动作要素来闯关

本次游戏以3D动作游戏的形式来进行，玩家要控制再生侠，活用各种武器在不同的环境里跟敌人战斗。此外还加入了三角跳等特殊动作，以及特殊能力Hell Speed等要素，使游戏富有更多的变化。

头5版内容介绍

MISSION 1 ▶

刚一开始再生侠便受到来历不明的敌人袭击，为了保卫自己的领域，再生侠挺身出战！



不妨先利用这些喽罗来熟悉一下操作系统。

这些神秘的恶魔究竟有什么来头？

MISSION 2 ▶

强力的恶魔潜入了贫民区某处，于是再生侠便要将其找出，并把他们赶出自己的领土！

要在大厦之间飞檐走壁，尽快找出所有的敌人。

利用三角跳向上移动是最佳的。

MISSION 3 ▶

发现了大量恶魔潜伏在新闻工场的再生侠，马上前往那里进行肃清工作，但是想不到除了普通的恶魔之外，还会遇上更可怕的敌人……

敌人似乎无处不在，千万别掉以轻心！

一不留神便会陷入重重包围之中。

MISSION 4 ▶

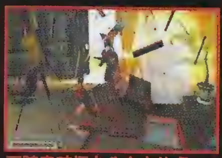
再生侠的宿命死敌Violator再度登场，为了打倒再生侠，他再次回到觉悟之街，誓要把再生侠置于死地。

巨大的Violator过去曾多次向再生侠发动袭击。

先要不断地闪避Violator的攻击，再趁机进行反击。

MISSION 5 ▶

再生侠闯进了仇人积逊的办公室，谁料那里已被恶魔占据了，马上把他们全部消灭吧！



可随意破坏办公室内的桌椅甚至盆栽，十分痛快！

把挡路的恶魔一一打倒，才可以继续前进。

部份登场敌人

Violator

高级恶魔，所有能力均凌驾于其他恶魔之上。

IMP

以群体出现，四处进行破坏与杀戮的恶魔。

Barsacar

以高速接近，再用古怪的动作来进行攻击的恶魔。

Whip Demon

利用双腕伸出类似长鞭的东西来攻击敌人。

Gate Guardian

用来封锁出入口通道，防止其他人进入的恶魔。

Fire Demon

口中吐出强烈的火炎焚烧敌人的中级恶魔。

●NAMCO●6月3日●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量69KB●6800日元
●http://www.namco.co.jp/●对应DUAL SHOCK，DUAL SHOCK 2

再生侠 命运之锁
Text:DR GAME Design:SL

宇宙货船埃尔莎及船员最新造型公开！

《XENOSAGA EPISODE II》已落实了发售日期，还会推出价值18690日元（已含税）的PREMIUM BOX限定版，看来FANS又要大出血了！本期会介绍宇宙货船埃尔莎及各人物的新造型，此外还有新的协力技画面披露。

Xenosaga EPISODE II
ゼノサーガ エピソードII
Jenseits von Gut und Böse
【善悪の彼岸】

© NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

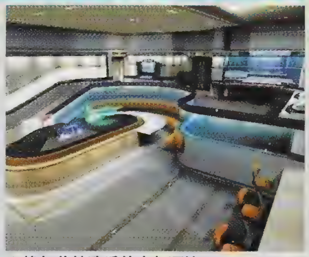
▲墙上写着"Robot Academy"。

●NAMCO●6月24日●RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量292KB●7329日元(限定版18690日元)

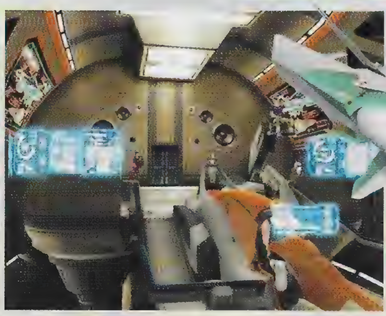
异度传说EPISODE II 善恶之彼岸
TEXT:风之使者 Design:SL

宇宙货船埃尔莎的成员

玛蒂维斯指挥的宇宙客货船埃尔莎经过改造，体积变得比前作中更为巨大，前作在船上工作的角色依然健在，现在就让我们一起看看埃尔莎及各船员的新面貌吧。



▲埃尔莎扩建后的内部环境。



◀宇宙船的驾驶舱。

●宇宙船埃尔莎
全长：210米
质量：13200吨

●玛蒂维斯
以前是星团连邦政府海兵队的海军，现在成为了埃尔莎的船长，有喜欢浪费东西的坏习惯。

●托尼
埃尔莎的操舵手，平常的他与掌舵时候的他完全就是两个人，他的技术绝对是一级的。

●哈曼
才10几岁就已经被称为"天才骇客"，他是埃尔莎的导航者。以前因为入侵了某犯罪集团的电脑资料库，而导致曾有被追杀的危机。

KOOKAI FOUNDATION市街地

殖民星Kookai Foundation的市镇地区内，前作中被大群的敌人破坏了，经过市民努力地重建，很快又回复了昔日的繁荣光景。因为某些事件，这里会成为本作中的注目地点，不知是否会再次受到袭击呢？

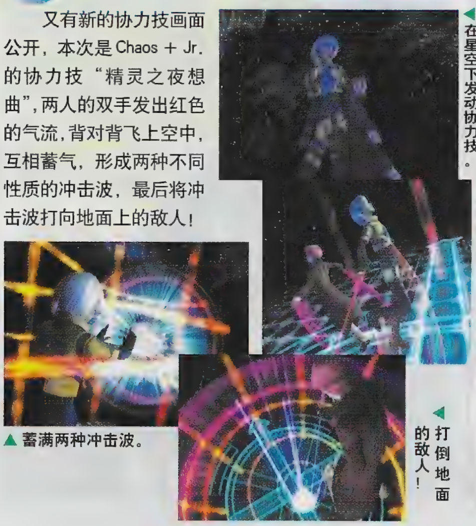
◀和现实的街道很相似。

●莎莉·高迪文
制药企业非法拥有的实验体，长有一双蓝眼睛和一头蓝发，12年前受到Gaignun等人保护，一直留在Foundation内。

●玛莉·高迪文
讲谜之星系语言的金发美女，12年前受到Gaignun等人保护，负责担任Jr.和Gaignun的助手。

Chaos + Jr.协力技公开！

又有新的协力技画面公开，本次是Chaos + Jr.的协力技"精灵之夜想曲"，两人的双手发出红色的气流，背对背飞上空中，互相蓄气，形成两种不同性质的冲击波，最后将冲击波打向地面上的敌人！



◀在星空下发动协力技。

◀两人飞上空中蓄气。

▲蓄满两种冲击波。

◀打倒地面的敌人！

▲市镇中一间屋子的内部。

▼可否在这里钓鱼呢？

九龍妖魔學園紀

© 2004 ATLUS/SHOUT! DESIGNWORKS

拥有独特的世界观及全新系统的《九龙妖魔学园纪》，以学院为舞台背景，展开了一场秘宝争夺战。本期将会再度公开其中新登场的人物，另外还有系统的详细介绍。

●ATLUS●暂定2004年●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●价格未定●http://www.atlus.co.jp/

构成游戏的两个部分

游戏中可以分为“学院”与“迷宫”两个部分，前者主要用作搜集各种情报。利用这些情报和玩家的智慧，我们就可以在“迷宫”中破解各种谜题，向秘宝的所在地进发！

学院PART

移动系统

在学院PART中，玩家可以在校舍、体育馆，以及学院范围内所有地方移动。在午餐时间和放学后，只要选择想要前往的地点，就可在学院内进行探索。如在目的地遇上其他人物，还会发生各种对话剧情。由于移动并不设次数或时间的限制，玩家可以随意活动。通过探索的过程还可以改变故事人物间的关系或得到游戏中的重要道具。

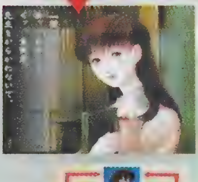
学院部分的重要目的：

在学园内部进行调查，搜集各种道具，也是学院部分的重要目的。利用学院PART所获得的知识与道具，将会对迷宫的探索增加不少帮助。

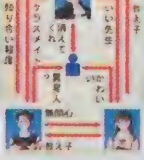
输入感情系统

本作的对话场面与“《东京魔人学园》系列”一样，均采用了“感情输入系统”。在对话过程中，并不是以选择对白形式进行，而是以选择不同的感情进行。根据玩家输入的指令，对象角色会产生出不同的反应。虽然主角的对白不会显示出来，但却可使玩家更为投入。

人物的反应会随玩家的选择而改变。



人物关系



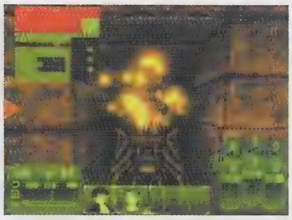
随着对话剧情的发生，围绕着主角身边的人物关系也会不断产生改变。在移动部分，玩家还可以查看自身以及四周人物间的关系图。

与信赖的同伴一同冒险

在学院部分中，与其他角色的友好度达到一定程度后，就可以在迷宫部分选择与他们一同进行冒险。因根据同伴的特性，在探索迷宫和战斗时还会提供不同的协助。

迷宫PART

破解迷宫内的种种机关！



为了防止侵入者，迷宫的内部设有大量不同的机关，从秘密通道或杀人陷阱等等。玩家必需利用学院中所得到的道具和角色的不同能力，才能将机关一一解除，顺利进入迷宫的内部。发现异样的地方，千万不要忘记加以仔细调查！

战斗

一不小心触发了迷宫内的机关，就有可能会惹来大群的怪物来袭。这时就会自动进入战斗画面。本作的战斗采用回合制，同时角色的行动将受到行动力的限制。运用校园中得到的武器，将怪物击倒吧！

围绕着秘宝的三个组织

在《九龙妖魔学园纪》中，为了争夺天香学园的秘宝，分别出现了三个不同的组织。当中包括了主角等秘宝猎人所属的“罗扎特协会”、邪恶猎人所组成的“TRICK DAWN”，以及神秘的“M+M机关”。

罗扎特协会

秘宝猎人的国际组织，拥有独立的网络，提供各种情报，支援各地的秘宝猎人。

TRICK DAWN

称为“秘宝的黎明”，是与罗扎特协会敌对的组织。是一个由邪恶的秘宝猎人与异能力者所组成的恐怖组织。

M+M机关

为了将被其视为邪恶的东西驱除、封印而组成的异端审问会。为了达到目的，对视为敌人的对象毫不留情。

新登场人物

鸦室洋介

由于神秘的死亡事件，而受学生父母的委托，潜入天香学园进行调查的私家侦探。年龄不详，经常戴着太阳眼镜和穿着彩色衬衣，十分引人注目。调查的过程中，发现了学院内隐藏着的秘密，因而被牵涉到事件之中。想法难以捉摸，若与主角利害一致，说不定会提供协助！

肥后大藏

天香学园3年生，阿门旗下学生会的一员。拥有连制服都会撑得快破裂的肥胖体型。经常一边走路一边进食。课外活动属于电子器材部。表面相当温驯，但身为执行委员的一员，相信总会有某种特殊的能力。

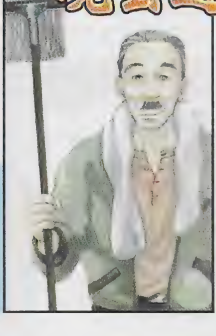
瑞丽

天香学园的保健医生，兼辅导员。学生们都称她为瑞先生，深得学生的爱戴。原名刘瑞丽，是一名中国人。为何刻意前往日本担任保健医生的工作？而她与“《东京魔人学园传奇》系列”中登场的刘弦月又有何关系？

椎名里香

天香学院3年级学生。阿门所领导学生会当中的一员，在学院内也不会穿着制服。称呼自己为“里香”，好像在主持名为“里香研究会”的课外活动。虽然外表看起来年幼，说话奇异，但她属于敌视主角的学生会的一员，也绝对不能轻视。

境玄道



在天香学园工作多年的老校务员，同时是学校小卖部的店员。因为其好色的性格，被全校的女学生以至女教师彻底防范。非礼女性后依然会保持光明正大般的态度。不时却会散发出高手的气息...

九龙妖魔学园纪 Text：义经 Design：Simon

血风录

東京魔人學園外法帖

以PS版的《东京魔人学园外法帖》为基础，加入全新剧情，系统方面也经过全面强化的系列新作《东京魔人学园外法帖血风录》将于7月推出。“阳”、“阴”、“邪”这三章各具特色的故事，即将在幕末的日本展开。

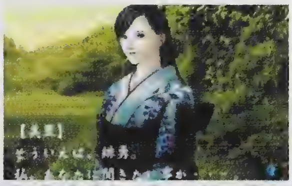
©2001 ASMIC ENTERTAINMENT INC./SHOUT! DESIGNWORKS
©2004 MARVELOUS INTERACTIVE INC./SHOUT! DESIGNWORKS

由三章构成的故事

一如前面提及，《血风录》的故事共分为三章，主角也各不相同，在游戏开始时，玩家可以随意选择从“阳”或“阴”开始，当完成两编后，第三编的“邪”就会出现。根据玩家初期所选择的顺序，“邪篇”中的剧情也会产生变化。

阳之章　守护江户的公仪隐密

“阳篇”可以说是以日本历史为背景，讲述为了为阻止想令江户陷入一片混乱的“鬼道众”，而组成的公仪隐密集团“龙闪组”的故事。舞台以“龙闪组”的据点，龙泉寺中心的小镇为背景。主要以“龙闪组”等人的日常生活为题材。与“阴”相比内容轻松得多。

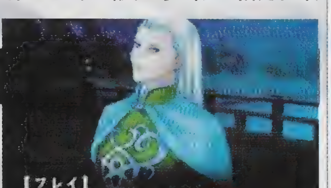


阴之章　誓要打倒德川的鬼道众

“阴”的故事与“阳篇”刚好相反。故事以为了打倒德川而决起的“鬼道众”为中心，从九角天戒等反乱分子的角度来描写故事的另一面。当中的角色每人内心都背有沉重的包袱，与“阳”相比，故事内容较严肃。

邪之章　从北欧越洋而来的诸神

“邪”是PS2版本全新加入的一编。内容讲述一群从北欧而来的战士们，为了找寻能够毁坏拥有再生及轮回力量的世界树而展开的故事。然而与此同时，另一批北欧战士却又想要阻止他们找寻世界树……在危机逐步逼近的江户，主角的面前再次出现新的难题。得知自身宿命的主角到底会怎样面对这个危机？



游戏系统

与到目前为止的系列作品同样，分为讲述剧情的AVG以及表现战斗的SLG两部分。与同系统的其他作品一样，《血风录》也加入了RES系统和式神召唤等元素。

AVG PART

故事的剧情主要以AVG形式作交代。每当与其他角色对话时，画面上会出现各种不同感情的显示。这时只要按照显示的位置，按下相应的按钮，就可以输入玩家所选择的感情。随着玩家的不同选择，剧情的展开也会产生改变。

SLG PART

SLG方面，参战角色人数将由《外法帖》的8人增加至10人，令游戏的战略性再度提高。除了主角以外，所有同伴的行动均由独自的一套AI所操纵，以此反映出各人不同的性格。除此以外，《血风录》中更加入了全新解除对手武器的系统，令战斗的变化更多。

式神

除了参战人数和AI系统以外，《血风录》中的式神发动效果也产生了相当大的变化。与前作相比，战略价值大增。游戏中甚至设有不好好运用式神，就不能通过的关卡！

原创方阵技

在游戏中，只要位置，就可以在战斗中多人同时发动名为“方阵技”的合作必杀技。在《血风录》中，更设有可随玩家自由组合的方阵技。随着方阵技发动，角色间的好感度也会同时上升呢！

●MARVELOUS●暂定7月29日●SRPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●6980日元●http://www.mmv-i.co.jp/

东京魔人学园外法帖血风录
Text:文经 Design:SL

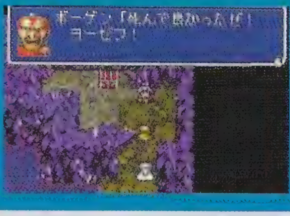
FINAL FANTASY I·II ADVANCE

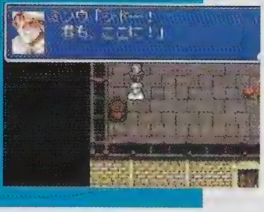
ファイナルファンタジーI·IIアドバンス

元祖FF系列再次复活！新增的新要素逐一曝光！

●SQUARE ENIX●2004年7月●RPG●1人玩●6090日元
●卡带●电池记忆

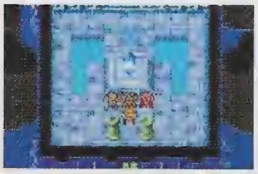
已经在WSC上推出过复刻版的《FINAL FANTASY Ⅰ&Ⅱ》将会在另一部掌机GBA上推出。而在新作中将会加入各种全新要素，就算是玩过WS版的朋友也绝对不要错过啊！





FINAL FANTASY

FINAL FANTASY



四位光之勇士正受命展开旅程。

“《FF》系列”的第一部作品，是所有“《FF》系列”作品的始祖。第一作的故事是讲述几位“光之战士”为了夺回被混沌封印着的“水晶”而展开惊险的冒险旅程。在新作中除了画面会大幅强化外，战斗系列也会得到改良，另外还有各种新增的原素，“《FF》迷”绝对不能错过！

追加新要素

新迷宫登场

在《FF Ⅰ》中，将会加入一个新的隐藏迷宫，据说其中沉睡着四个混沌的灵魂，相信这些混沌的灵魂就是历代《FF》中的隐藏BOSS。BOSS们拥有极高的能力，要逐一打倒它们相信并不简单。

OMEGA WEAPON也会登场！

传说中的魔列车也有呢！

“次数制”改为“MP消耗制”。

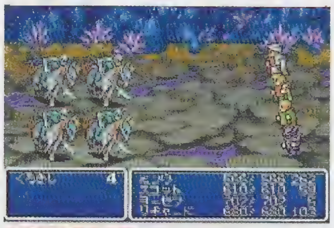
魔法改为MP制

在原作的战斗中，角色使用魔法时是受到“次数限制”的，假如限制次数是8次，那么便不能第9次使用魔法了！而在新作里，将会由“次数制”改为“MP消耗制”，这样玩家便能够更加灵活地使用各类型的魔法，使战斗的乐趣倍增。

FINAL FANTASY Ⅱ

FINAL FANTASY Ⅱ

承继着前作宏大的故事背景，并加入了崭新的战斗系统，使《FF Ⅱ》成为继《FF Ⅰ》之后备受注目的系列作品。在第二作中，一群为了拯救世界的勇士，依然挑战支配整个世界的强大帝国，一连串令人惊心动魄的事情就将陆续发生……

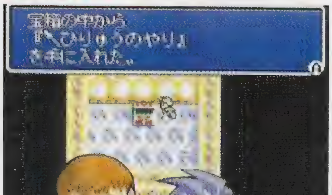


会有新的事件出现。

追加新要素

新增故事内容

在重制版的《FF Ⅱ》里一样会加入大量的新要素以及新剧情，此外还有首次登场的勇者专用装备和道具，让角色们能够应付新追加的强劲怪物。但目前还不知道《FF Ⅱ》中是否会像《FF Ⅰ》那样加入隐藏BOSS，这些就要等待厂商日后来公布了！



找到新的强力装备。

FINAL FANTASY I·II ADVANCE
Text：秀吉 Design：Simon

NETSAL ネットサル

由著名厂商CHUNSOFT制作的“《风来的西林》系列”，相信大家还记忆犹新吧。而本次同是由CHUNSOFT制作的《NETSAL》，将会是一款全新的足球游戏，当中将有不少“《风来的西林》系列”的角色登场。现在就由笔者为大家介绍有关新作的情报。

● CHUNSOFT ● 1至4人玩 ● 4月22日
● 5040日元 ● SPT ● 电池记忆 ● 卡带

游戏目的

身为球队“NETSAL”教练的玩家，要在十个月的限期里，透过各种训练方法，让球队变强。当成功地训练出一位球员后，就可以将他登录到球队的球员名单中，代表自己的球队进行比赛。玩家要做的是不断培育各种类型的球员，从而组建出一支强大球队，来挑战世界级的对手。

设定练习项目。

让球队中的队员更强劲。

跟其他队伍进行比赛。

育成方法解说

在长达10个月的训练营中，每一个月可以进行10次训练，同一位球员最多练习4次。而球员的决心会直接影响训练效果和成长速度。透过各种EVENT，球员会有机会学习到一些威力强劲的必杀技，从而成为日后正式比赛中的皇牌。而在练习比赛中胜出不仅能获得奖金和奖品，球员的成长速度也会加快，这对于培育球员极为重要。

球队的水平会渐渐地提升。

可以邀请其他队伍的球员助战。

透过种能力使能力上升。

在比赛中取得胜利是很重要的。

疯狂攻击及道具

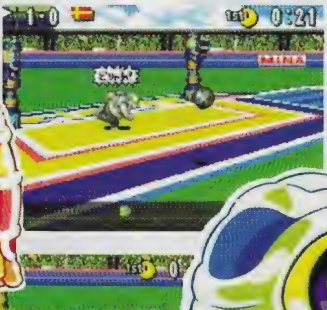
游戏中的一大特色是在足球比赛期间，球员们会作出各种意想不到的夸张动作。例如发射大炮攻击对手，或者直接将对手投到远处去，以阻碍其他敌方球员的前进。而在每一次入球之后，还会有一些不可思议的道具从天而降，获得这些道具的一方有能力在一瞬间反败为胜或扩大比分数。看来只要能善用这些突如其来的道具，便可以轻易获胜。

可以在旁边观战。

“《风来的西林》系列”怪物大集合

在本作出现的怪物当中，会有大家耳熟能详，曾经出现在“《风来的西林》系列”里的怪物。而怪物之间也存在着“相性”：能力高强的怪物未必一定能够跟其他队员合得来；相反一些平庸的怪物，却可以跟队友互相配合，制造出更多入球机会。总而言之，在《NETSAL》里并没有绝对究极的怪物，胜负的关键还是要看玩家如何在场上排兵布阵。

迪保达



身型庞大的迪保达会在后场向我方队员投掷石头。

基捷

能够利用催眠术使对手入睡。

NETSAL
TEXT:秀吉 Design:Kennie

© ERTAIN CORPATION 2004

MONSTER SUMMONER
モンスターサマナー

操纵大量怪物的即时战略 SLG正式登场！

在版图上指挥、召唤各种怪物，进行大规模的模拟战！随着时间的流逝，战况也会不断地改变，能否成为一流的召唤士，搜集冒险旅程中的100多种怪物，就看你的本领了！

●ERTAIN●2004年夏季●SLG●1至2人玩●卡带●内置记忆
●6090日元●GBA专用通讯线对应

即时战略独有的紧张感！

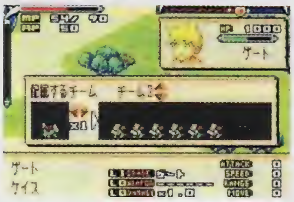
即时战略游戏最大的特点，就是随着时间的流逝，战况甚至在每一秒中都可能在不断地变化着。《MONSTER SUMMONER》虽然是一款GBA的游戏，但也同样保留了这项要素！从四方八面涌来的敌人，随时都可能让战局产生急剧的变动！这就是即时战略类游戏的最大魅力了。

战斗方式随玩家性格改变

在《MONSTER SUMMONER》中，怪物的配合、地图的规则等基本的攻略法虽然存在，然而游戏整体的自由度却极高。同一场合下，不论稳守突击，或是速战速决，都一样可行。采取哪种战略，就要取决于玩家的个人喜好了。当然怪物也可以由玩家自由选择组合，编成玩家满意的部队。

从时间概念中所产生出的新系统！

《MONSTER SUMMONER》的系统，基本上与目前的战略游戏没有多大的分别，不过引入了时间的概念后，系统将会产生极大的变化。



POINT 1 在什么时候该召唤出什么怪物？

每次进行召唤，都需要消费一定数值的MP。召唤越强的怪物，所需要消耗的MP数值就会越高。随着剧情的推进，MP也会逐渐提高，我方的实力也会随之而上升。每当召唤怪物时，都必须花费一定的咏唱咒文时间。越强的怪物，召唤所需的时间也越长。因此最初还是先召唤较弱的怪物，然后顺次召唤强力的怪物。

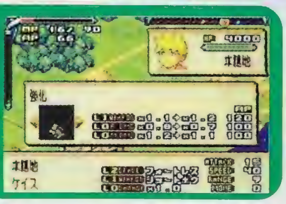
PART 2 活用小队指令提升作战效率

成功召唤出怪物后，玩家就可以对他们作出移动、战斗、占领据点等指示。然而分散行动会使玩家在指挥上产生困难，而花费的时间也会较多。为了解决这个问题，游戏允许玩家随意设定8只怪物为一支小队，同时可对大群的怪物作出快速而准确的指挥。

将多种怪物组成混合小队，说不定实力比强劲的敌人还要高得多呢！

PART 3 利用AP进行强化

随着战斗的时间流逝，主角就会累积起来名为AP的数值。当累积到一定数值的AP，就会出现"强化"指令，利用这个指令，玩家就可以将旗下的怪物能力增强，又或是将"发生器"的级别提升。不过在进行"强化"后，玩家的AP值也会相应减少。



战斗

STEP 1 召唤

在被称为"发生器"的阵地中，就可以呼唤出各种怪物。不过每次只可以召唤一只。

STEP 2 指示

将游标指向怪物后，就可以对它们进行各种指示。除了移动之外，还可以进行小队组队，使用特殊技能等不同的指令。

STEP 3 攻防

战斗中最重要的就莫过于作为召唤据点的"发生器"了。将对方的"发生器"攻陷，阻止对手召唤怪物吧！

STEP 4 击破

作战的最终胜利条件，就是击倒对手的召唤士。除此以外每关的达成条件，也有可能会出现其他的变化。

MONSTER SUMMONER
Text: 义经 Design: MW

真实与虚构交错而成的 IF 世界 体会前所未有的惊险高达之旅

《机动战士 GUNDAM SEED 与友伴在战场上》是一款名符其实的 AVG 游戏，等待着大家的将是一个全新的冒险旅程。当然，“SEED”中著名角色都会在故事中出现。现在就同大家一起看看这个“新的旅程”吧！

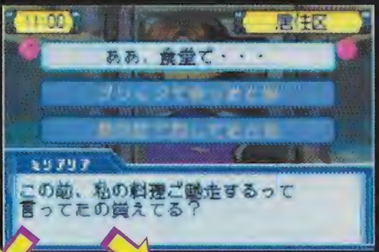
機動戦士 ガンダムSEED シード MOBILE SUIT GUNDAM 友と君と戦場で。

©创通エージェンシー・サンライズ・毎日放送 ©BANDAI 2004

●BANDAI●AVG●5月13日●1人玩●4800日元●盒带
●电池记忆●http://www.bandai.co.jp/

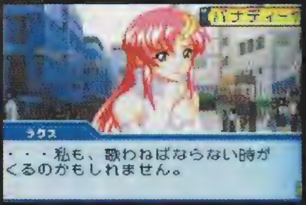
与友伴在战场上的 IF 故事

新作最特别之处，就是收录了这个出人意料的“IF故事”。在这个“IF故事”中所描述的是另一个可歌可泣的动人故事，而且玩家还能够参与其中。透过跟不同人物谈话以及千变万化的答案选择，能够将故事推向新的方向，从而发展出前所未有原创剧情路线，演变成完全属于自己的全新故事。当然，在“IF故事”中，还准备了大量的特别 EVENT，令故事更富趣味性。



谈话中会出现选择肢。

在这个小镇中是否会遇上沙漠之虎？

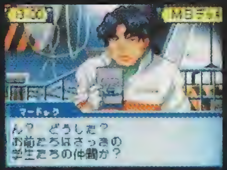


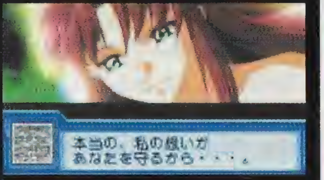
拉古丝小姐的“和平之歌”能够拯救世界吗？

正史剧情仍然健在

虽然“IF故事”是由制作人员原创，但正史中一些令人刻骨铭心的剧情仍会在IF故事中出现，好让玩家重温每一个动人情境。诸如“基拉”和“阿斯兰”重逢的一幕及芙蕾临死时的片段，均会完完全全地送到各位玩家的眼前，喜欢 GUNDAM SEED 的朋友绝对不能错过啊！

阿斯兰跟基拉相逢。

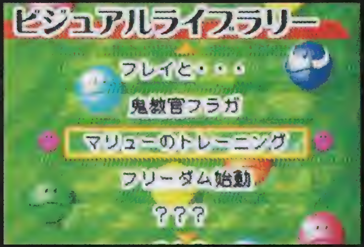




正史的剧情也会加入其中。

虚疑图书馆

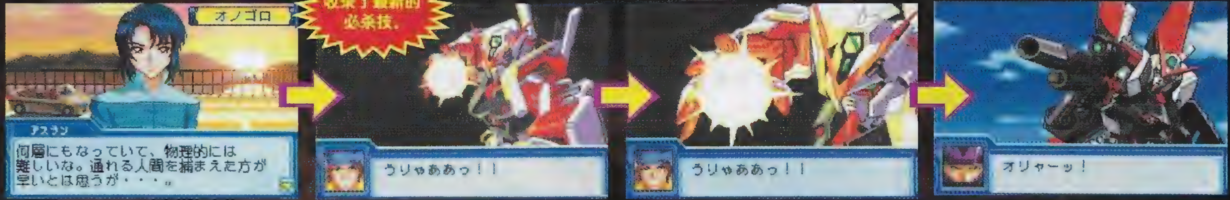
在《机动战士 GUNDAM SEED 与友伴在战场上》中还收录了一个很特别的功能，在故事当中出现过的任何特别剧情，都会自动保存在“虚疑图书馆”里面。玩家只要进入(选择）虚疑图书馆，便可以重温每段令人回味的剧情故事。



白热化的战斗

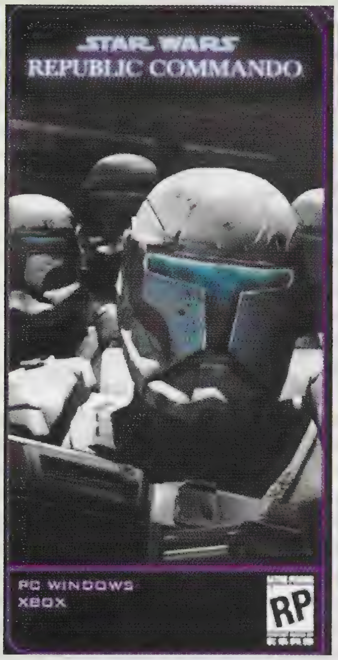
在战斗中，玩家可以自由地在战场上移动，瞄准敌人并施与攻击。进入战斗时，更会出现充满临场感的插入画面，令战斗的迫力倍增。以下是大量战斗时的画面，看过后是否会令大家热血沸腾呢？

一拳便能将敌人击飞。



收录了最新的必杀技。

机动战士GUNDAM SEED 与战友相伴在战场上
Text：秀吉 Design：Simon



主观视点动作游戏一向是许多电脑游戏迷喜欢的类型，而经典科幻电影《STAR WARS（星球大战）》，也是不少人的至爱，当两者融合起来时会产生什么样的反应呢？相信在这个《STAR WARS REPUBLIC COMMANDO》中会得到答案。

LucasArts, the LucasArts logo, Gold Guy, the Human Figure design logo and the LucasArts TwentiethAnniversary logo are all registered trademarks or trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2004 LucasfilmEntertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & ® or ™ as indicated. All rights reserved.

●LUCASARTS●FPS●预定2004年底发售●1至多人玩●价格未定●记忆容量未定●DVD-ROM
●对应硬盘记录／HDTV／XBOX LIVE●http://www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando/

家用版由XBOX独占

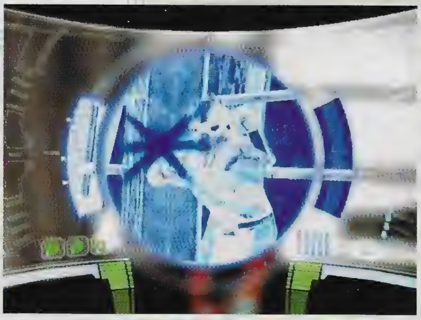
XBOX版《STAR WARS REPUBLIC COMMANDO》是除了电脑版之外，唯一在家用游戏机上推出的版本。厂商选择的理由当然是因为XBOX拥有目前最佳的性能，能够表现出不逊于电脑的高素质映像。本作品是系列中较为罕见的主观动作射击游戏，而故事也是取材自电影星战前传第二集《复制人侵略》与星战前传第三集之间，因此对于该电影的支持者来说可更进一步了解星战的世界。

家用机的话只能在XBOX上玩到。

小队形式作战

游戏中玩家将会扮演共和军特种作战部队的白兵，负责带领一个3人小队去进行各式各样的任务，包括拯救人质、潜入敌人基地盗取档案资料、歼灭敌人、破坏活动及侦察行动等。游戏中你更可以利用简单的“SMART SQUAD”指令系统，来指挥你的队友作战，令玩家享受到与众不同的游戏感觉。

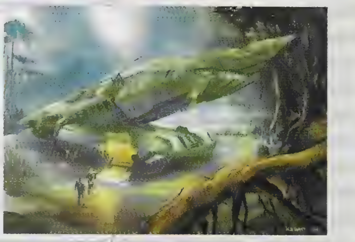
画面表现出高质素。


游戏与电影版有关联。

以3人为一队的方式展开任务，指挥队友共同作战。

熟悉与新鲜的场景

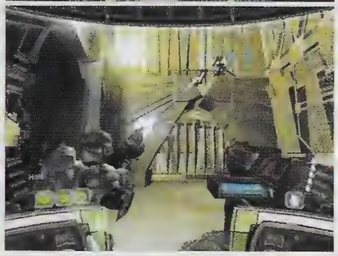
本游戏设有15个以上的关卡，里面有大家熟悉的星战内容，以及全新的设定和角色。基本上游戏会转战于8个不同的地域，包括敌方地面与地下的基地、分离主义者核心船、森林及大树都市等等。玩家还可以通过此作品与拍摄中的星战前传第三集登场的敌人GENERAL GRIEVOUS和他的护卫战斗。


游戏舞台变化多端。

敌人的设定也相当仔细。

巨大的机械敌人。

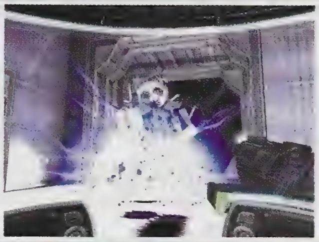
网上对战肯定更加有趣。


任务中并不仅仅局限于歼灭敌人。

对应XBOX LIVE

现今的游戏，尤其是主观视点动作射击游戏，如果不能进行网上对战未免有点说不过去了。而《STAR WARS REPUBLIC COMMANDO》的开发者当然不会忽视玩家的诉求，它能对应XBOX的网络服务XBOX LIVE，容许最多16人进行对战，包括单独生死战，又或是团队生死战。

最多可让十六人同时参加。


活用手上的武器作战。

爆破来福枪威力惊人。

多样化的武器

至于武器方面当然也不会令大家失望，游戏共有12种不同的兵器供作战时使用，除了基本的共和军武器，如DC-17m和次选武器DC-15s爆破手枪，还有具备狙击及反装甲的爆破来福枪。此外在任务中，玩家还能够利用敌人遗留下来的武器——奴隶商人的散弹枪和激光武器。

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO
Text：电玩太郎 Design：MW

风靡万千欧美玩家的另类赛车游戏《BURNOUT》终于宣布推出第3集了！而且更一口气在3大主机上同时发售。现在便带大家去看看强化后的"BURNOUT"吧！

BURNOUT 3
DETAILS EMERGE

© 2004 ELECTRONIC ARTS ALL RIGHTS RESERVED.(图为开发中画面)

横冲直撞疯狂赛车3度现身！

画面大幅度强化！

在外观上，游戏比起上两集有着长足的进步。除了以每秒60格的密度做出超流畅的游戏画面之外，厂方新开发的引擎也令光线的处理效果及车辆的质感更为迫真；再加上可同时处理的多边形数目大幅度增加，称得上是史上最真实的赛车游戏之一。

留意车身被损的状况和沙尘扬起的效果，实在是十分迫真。

疯狂地碰撞是《BURNOUT》系列"最大的卖点！

四周的车被撞得"血肉横飞"，叫人热血沸腾！

每秒60格的高密度画面，令游戏的速度感十足！

大量新系统、新要素

游戏的基本概念承继自系列的旧作：玩家的目的是要在比赛中取得冠军，但是途中所有参赛车辆均会不顾一切地抢夺首位，包括利用碰撞、侧挤等手段来阻止其他对手超前。而本次更加入了多项新要素，例如每当以出色的技巧撞击对手或把对手逼出赛道时，便会获得追加奖分"Takedown"；以及多款新登场车辆供玩家选用等。当然电脑的人工智能也得以提升，玩家必须使出浑身解数才有机会脱颖而出，夺得冠军。

做出精彩的撞击动作"Takedown"时，画面会马上显示出来。

除了撞击外，其他出色的表现也能获得奖分。

电脑的AI经过了强化，要胜出可一点也不容易呢！

收录的赛道分别来自北美洲、欧洲及亚洲各著名大城市。

超丰富游戏模式

游戏预定会收录多种不同性质的游戏模式，但目前已知的只有1人用的竞赛模式及撞击模式。PS2版和XBOX版更拥有网上对战模式，玩家最多可跟来自世界各地的5名对手进行网上对战，其中的XBOX版还会对应耳机，让你跟其他玩家自由地对话。

PS2版和XBOX版对应网上对战机能。

最多可供6人同时着战，令战况更为激烈。

配戴了耳机之后便可随时跟其他玩家对话。

众多不同的模式，不管喜欢撞击或是竞赛的玩家都会得到满足！

●Electronic Arts●预定2004年发售●RAC●人数未定●DVD-ROM／专用DVD-ROM
●未定●价格未定●http://www.ea.com/●对应BB UNIT(PS2版)／XBOX LIVE(XBOX版)

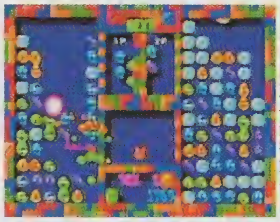
Text:Dr.Game Design:Kennie

PS2 PUYO PUYO通 PERFECT

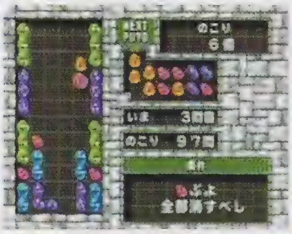
●3D-AGES●5月24日发售预定●PUZ●1至2人玩●CD-ROM●记忆容量512KB●2500日元●http://www.3d-ages.co.jp/●8M记忆卡、DUAL SHOCK 2

注目度 60%

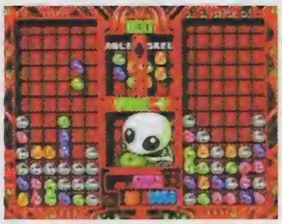
大受欢迎的PUZ类型游戏"《PUYO PUYO》系列"，其中以《PUYO PUYO通》最受玩家的欢迎，现在这个作品将会重新制作。虽然基本上游戏性和AI思考部分等大致相同，不过画面效果却比已往要精彩细致许多。再者，FANS熟悉的"相声DEMO"也将全新制作。而游戏模式方面，除了跟朋友或电脑对战之外，还有协助解决问题的"谜PUYO"模式。



←连续令"PUYO"消失的同时，向对手进行攻击。



←依照条件使PUYO消失，当中包含数学方面的问题。



←随意选择难度与电脑对战的单人模式。

↓与朋友进行对战的模式。

←与电脑进行对战时，每关开始前将走出两位角色表演相声。

©Original game©SEGA/3D-AGES 2004 ※图为开发中画面

PS2 OUT RUN

●3D-AGES●5月27日发售预定●RAC●1人玩●CD-ROM●记忆容量120KB●2500日元●http://www.3d-ages.co.jp/ ●8M记忆卡、DUAL SHOCK 2

注目度 65%

↑改编模式内背景画面连续不断地展现出来。

《OUT RUN》自1986年在街机市场上推出以来，曾经移植到各类主机之上，本次该作品再度于PS2主机上复活。游戏玩法非常简单，需要在限定时间内驾车通过CHECK POINT，不过新作的画面将改为全3D演出。在改编模式里面，已新加入了布满霓虹灯的街道及高速公路等新赛道，用如此便宜的价格便能够享受驾驶的乐趣，游戏迷岂可错过。

↑车辆与背景的搭配非常协调。

←虽然新作的资料只是初步公开，不过已知将有对手车登场。

↑一边观看沿途的风景，一边聆听悦耳的配乐。

→从游戏一开始，就有三首歌曲可自由选择播放。

©Original game©SEGA/3D-AGES 2004 ※图为开发中画面

PS2 吉野家

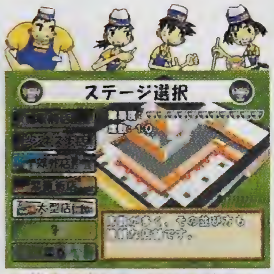
●SUCCESS●5月27日●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量102KB●3800日元●http://www.success.co.jp/

注目度 80%

吉野家 YOSHINOYA

©2004 SUCCESS/Licensed by YOSHINOYA （图为开发中画面）

↑完成指定生意额等特定条件之后便可过关，向下一关挑战。



↑游戏共有6关，包括车站前店、大型店及郊外店等。

以日本驰名的牛肉饭连锁店——吉野家作为主题的动作游戏宣布推出了，游戏中玩家的身份是一名初出道的店员，要不断地努力工作为客人服务，以晋升至店长作为目标。游戏的舞台与现实中的吉野家一样，会有各种不同类型的顾客光顾，玩家的工作就是要根据他们的要求来制作出不同的食品，在短时间内送到客人面前，有时还会出现跟客人单对单决战的场面。而要令客人满意，除了送餐时间之外，饭和材料的平衡也是十分重要的，如能使客人满意的话，店铺的评价也会因此而提升。

←先安排进店的顾客坐下。

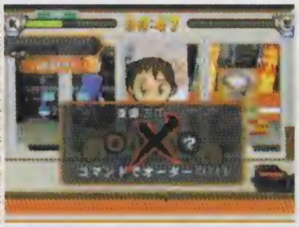
→要注意别弄错点了相同菜式的顾客，等得太久的话客人可是会发怒喔！

←待顾客点菜之后，便要马上开始烹调。

单对单决战的窍门

当遇上对食物味道有特殊要求的顾客时，便要进行单对单的决战，玩家要把握时机按键来决定白饭、葱、牛肉和酱汁的份量，以达到最佳的平衡。而当顾客点定食时，则要先把菜式逐一完成，再放在一起。最后当顾客吃过之后，便会为食物作出评价，你能否使他们满足地离开呢？

←在适当的位置按○键来决定材料的份量。

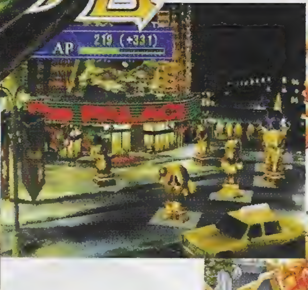


←顾客会根据材料的比例和烹调速度来给予评价。

PS2 游戏王 胶囊怪物竞技场

●Konami ●发售日未定● 1至2人玩● TAB ●记忆容量未定●媒体未定

注目度 **68%**



《游戏王》漫画中的卡牌怪物相信大家都认识不少吧？但大家是否记得原作中还有另一款名为“胶囊怪物”的黑暗游戏呢？本次胶囊怪物们会一同现身于新作《胶囊怪物竞技场》之中，《游戏王》的FANS绝对不容错过啊！

游戏的玩法

游戏的玩法十分简单，就好像桌棋一样。在每一个回合中，玩家都可以依照现有的能量来召唤各种不同星数的胶囊怪物。胶囊怪物的星数分为五级，第一级最弱、第五级最强。而部分胶囊怪物还持有特殊的能力，能够发挥出跟普通攻击不同的效果来。玩家需要利用自己有限的胶囊怪物，将对手的胶囊怪物全部打倒。

各种原作中的怪物均会登场

喜欢《游戏王》的朋友，相信一定不会忘记“青眼究极龙”、“妖精剑士”和“黑暗魔导士”等著名的怪物吧！而在《胶囊怪物竞技场》中，这些耳熟能详的怪物们也会悉数在游戏里登场，FANS玩起来肯定更有满足感。

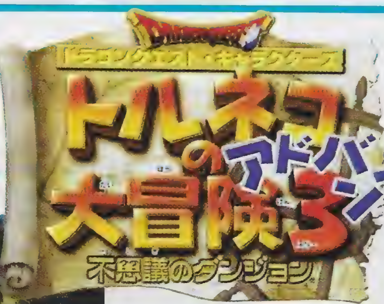
©2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment japan

GBA 特鲁尼克大冒险3 不可思议之迷宫 ADVANCE

● SQUARE ENIX ● 6月24日● ARPG ● 1人玩● 5980日元● http://www.square-enix.co.jp

注目度 **87%**

可以在户外与特鲁尼克一同冒险



特鲁尼克与家人遇袭事件发生？

为了庆祝儿子波波罗的生日，特鲁尼克决定一家人到海上出游。不过出海之时突然遇上了大风浪，因而被迫飘流到南之岛上，究竟他们在岛上会遇上什么怪事呢？

2002年在PS2上推出的《特鲁尼克大冒险3不可思议之迷宫》，在2年之后终于宣布将会移植到GBA上。游戏的基本系统与PS2版大致相同，此外还追加了一些新模式，令喜欢“《特鲁尼克》系列”的朋友更有惊喜的感觉。

EXTRA MODE追加！

“EXTRA MODE”是GBA版追加的独有模式，玩家需要在4种不同类型的迷宫中冒险。而可以使用的登场角色及同伴也可以自由选择，当中包括特鲁尼克、波波罗、伊恩斯及萝莎。

传统的系统仍健在！

“《特鲁尼克》系列”传统的“1000层迷宫”的挑战模式仍然健在！玩家可以挑战1000层自动生成的迷宫，虽然加入了地图显示，可是要全部完成却绝对不容易呢！

人物介绍

世界上首屈一指的商人，脸上的八胡子是他主要的外貌特征。他相当爱护妻子及儿子波波罗，喜欢到世界各地的迷宫中冒险。

追随父亲特鲁尼克的勇敢少年，拥有让怪物成为同伴的特殊能力。

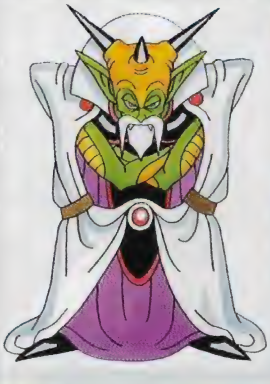
©2004 CHUNSOFT/ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOICHI SUGIYAMA/SQUARE ENOX All Rights Reserved.

东瀛光风

周边产品情报最前线

为大家介绍最新、最快的周边产品！

为了进一步推广“《勇者斗恶龙》系列”周边产品的动向而开展的“勇者斗恶龙 春季会展2004”。其中除了公开《勇者斗恶龙》游戏的最新情报外，还展示了很多其他关联的周边产品。



DRAGON QUEST SPRING MEETING

《勇者斗恶龙》史莱姆大抱枕（蓝色／灰色）

●直径70cm：10000日元
●直径50cm：7500日元●正在发售中

本产品共分普通史莱姆和金属史莱姆的两种颜色，是超级柔软型的大抱枕。但直径70cm的抱枕是只能在会场摊位或通信贩卖购买。

直径长达70cm的超特大型的史莱姆抱枕。

《勇者斗恶龙》透明素材玩偶系列

●一盒300日元●正在发售中

使用的材料都是透明素材，可以形象生动的表现“史莱姆”

由于不能选购，所以到底是哪一种史莱姆呢？只有打开盒子才能知道。

全套史莱姆透明素材玩偶共有34个。由史莱姆的大小共分为L、M、S三种大小。同一个盒子里，如果是L大小的史莱姆玩偶只有一个，M大小的史莱姆玩偶则是两个，而S大小的史莱姆玩偶就有三个。

《勇者斗恶龙》玩偶手机绳（史莱姆&亡灵铠甲／史莱姆&死灵骑士）

●680日元●正在发售中

和可爱的史莱姆相比，下面的两个玩偶都是超酷的造型。你会喜欢哪一款呢？

仿真度很高的酷酷玩偶！

《勇者斗恶龙》清洁布＋手机绳（蓝色／橙色）

●780日元●正在发售中

可以用史莱姆形状的清洁布来擦掉手机屏幕上的灰尘哦！另外手机绳上的4只史莱姆也很可爱哦！

可爱的表情真吸引眼球啊！

《勇者斗恶龙》怪兽小抱枕 柔软型（蓝色／橙色／绿色）

●S：580日元●M：980日元●L：1980日元●正在发售中

快来感受一下史莱姆那软绵绵的身体啊！

该小抱枕共有三种不同大小，S大小的是10cm，M大小的是15cm，L大小的是25cm。

如果总想与可爱的史莱姆形影不离，那这款史莱姆小抱枕便是你不二的选择了，手感也是超一极棒的哦！

《勇者斗恶龙》战斗铅笔 GENERATION（小小的冒险者篇／天空的新娘篇）

● 380 日元●正在发售中

新一套的战斗铅笔推出啦！大家又可以继续“热斗”啦。

《勇者斗恶龙》战斗铅笔是日本小学生之间挺红火的一款小游戏

本次又增加了新的伙伴铅笔盖

战斗铅笔套装内含亮泽铅笔一支，普通铅笔两支，还有三个铅笔盖

《勇者斗恶龙》摆件－天空篇－

●每款 200 日元● 4 月 24 日发售

怪兽玩偶共有24款+3款隐藏角色

该系列中登场的怪物都来自《Ⅳ》和《Ⅴ》。除了正常的颜色以外，其中 10 款怪物还有银色版本。至于3款隐藏角色官方没有公布，也许会是《Ⅳ》和《Ⅴ》的主人公哦！

《勇者斗恶龙》战斗铅笔盒 GENERATION 怪兽铅笔盒（黑色／白色）

● 680 日元●正在发售中

专门为战斗铅笔G而设计的铅笔盒！

铅笔盒的封面图案中共有50只以上的怪物，看得人眼花缭乱啊！

※该商品不包括铅笔盖和铅笔

铅笔盒里面有个二段式的托盘，也就是说铅笔盒共分三层，容量可真大啊！建议上段放铅笔盖，中段放自己喜欢的战斗铅笔，下段放其他的战斗铅笔。

《勇者斗恶龙》摆件－阿雷夫加特的魔族篇－

●一个 200 日元●发售中

妖术师

巴拉姆斯

“《勇者斗恶龙》系列”中玩家们的玩偶化希望最大的罗特系列（DQ1-3）当中精选的怪物们，除了史莱姆以外的其它都是全新的怪物。只限初期生产的史莱姆当中有透明版本史莱姆，此外其他怪物都存在稀有的银色版本。

兽人王

《勇者斗恶龙》史莱姆形状存钱罐

● 380 日元● 4 月 17 日发售

※每个史莱姆形状存钱罐中只有 1 款玩偶

打开史莱姆的底塞，会发现里面有一款可爱的怪物玩偶哦！但到底是哪一只怪物呢？那只有打开后才能知道了。一共有12款怪物玩偶，你能收集多少款呢？

怪物的款式共有12种

《勇者斗恶龙》音乐CD完全介绍

让我们在音乐CD上再次感受当年的感动和兴奋吧！

"《勇者斗恶龙》系列"通常都会把主机的音源功能利用至极限。无论是原创音乐，还是交响乐都能牵动着我们。下面就为大家介绍"《勇者斗恶龙》系列"的音乐原声吧。

交响组曲《勇者斗恶龙》完整版CD-BOX

发售厂家	ANIPLEX
价格	12000日元
发售日	发售中
商品序号	SVWC7150-7157
七张CD	

由杉山光一大师指挥，伦敦·FILHARMONY管弦乐团演奏的交响组曲CD系列。本系列是全套七张的完整版CD-BOX！里面还包括曾经从没被收录过的"幻之曲"等143首曲目。另外还附送9个限量特制的《勇者斗恶龙》瓶盖玩偶！对《勇者斗恶龙》FANS来说绝对是"梦幻之CD-BOX"！可惜这套CD-BOX是完全限定生产版，不知国内有多少玩家能获得这"幻之天籁"般的CD-BOX。

交响组曲《勇者斗恶龙Ⅳ》音乐会·LIVE in2002

发售厂家	ANIPLEX
价格	3570日元
发售日	发售中
商品序号	SVWC7169-7170
两张CD	

能充分享受杉山光一大师指挥气氛的一部LIVE音乐会专辑，此外还附送杉山光一的两部作品"亚麻色头发的少女"和"花之首饰"。

交响组曲《勇者斗恶龙》THE·BEST

发售厂家	ANIPLEX
价格	2345日元
发售日	发售中
商品序号	SVWC7074
一张CD	

收录了《Ⅰ》到《Ⅶ》当中由杉山光一大师亲自精选的18首曲，能感受到《勇者斗恶龙》的原点和进化的一张CD。

交响组曲《勇者斗恶龙》THE·BEST2

发售厂家	ANIPLEX
价格	3045日元
发售日	发售中
商品序号	SVWC7134-7135
两张CD	

受到大好评的THE·BEST第二弹，本次仍然是由杉山光一大师亲自精选，而且曲目数也增加到了27首，当然，是双碟装哦。

《勇者斗恶龙》游戏音源大全集1

发售厂家	ANIPLEX
价格	3059日元
发售日	发售中
商品序号	SVWC7101-7103
三张CD	

除了FC版《Ⅰ》到《Ⅳ》的原创音源以外还加入了该系列的铃声，一共三张CD，能让你回忆起曾经的感动。

《勇者斗恶龙》游戏音源大全集2

发售厂家	ANIPLEX
价格	3059日元
发售日	发售中
商品序号	SVWC7104-7106
三张CD	

SFC版的《Ⅰ》到《Ⅲ》，《Ⅴ》和《Ⅵ》也终于实现了原创音源！同样是三张CD。

《勇者斗恶龙》游戏音源大全集3

发售厂家	ANIPLEX
价格	3059日元
发售日	发售中
商品序号	SVWC7107-7109
三张CD	

将GB版《Ⅰ》到《Ⅲ》和PS版《Ⅳ》，《Ⅶ》的音源收录在三张CD中，听着耳熟能详的音乐，自然会感慨万千。

电子乐器合成组曲《勇者斗恶龙怪兽篇2》＋原创游戏音乐

发售厂家	ANIPLEX
价格	2345日元
发售日	发售中
商品序号	SVWC7075
一张CD	

松尾早人用电子乐器来演奏杉山光一大师作曲的《怪兽篇2》乐曲，当然GB音源的原声也完全收录。

交响版：《勇者斗恶龙Ⅳ》＋原创游戏音乐

发售厂家	ANIPLEX
价格	3059日元
发售日	发售中
商品序号	SVWC7112
一张CD	

PS版《勇者斗恶龙Ⅳ》的SOUND TRACK专辑，同时还收录由NHK交响乐团演奏而成为高品质乐曲的交响版。

交响版：《勇者斗恶龙Ⅲ》＋原创游戏音乐

发售厂家	ANIPLEX
价格	2345日元
发售日	发售中
商品序号	SVWC7071
一张CD	

NHK交响乐团演奏的交响版以全新的音源再次推出！此外还同时收录了GB版《Ⅲ》的游戏原创曲。

《勇者斗恶龙Ⅶ》伊甸的战士们 ON PIANO

发售厂家	ANIPLEX
价格	2345日元
发售日	发售中
商品序号	SVWC7070
一张CD	

使用钢琴演奏《Ⅶ》的中精选的27首乐曲的专辑，柔和的音调能使乐曲更悠扬、更富活力。

交响组曲《勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ》

发售厂家	ANIPLEX
价格	2345日元
发售日	发售中
商品序号	SVWC7062
一张CD	

杉山光一大师指挥，伦敦FILHARMONY管弦乐团演奏的组曲专辑，收录了《Ⅰ》《Ⅱ》共19首乐曲。

交响乐曲《勇者斗恶龙Ⅲ》

发售厂家	ANIPLEX
价格	2345日元
发售日	发售中
商品序号	SVWC7063
一张CD	

收录了《Ⅲ》的14首乐曲的交响乐专辑，指挥和演奏依然是杉山光一大师和伦敦FIL HARMONY管弦乐团。

交响乐曲《勇者斗恶龙Ⅳ》

发售厂家	ANIPLEX
价格	2345日元
发售日	发售中
商品序号	SVWC7064
一张CD	

收录了《Ⅳ》的12首乐曲的交响乐专辑，指挥和演奏依然是杉山光一大师和伦敦FIL HARMONY管弦乐团。

交响乐曲《勇者斗恶龙Ⅴ》

发售厂家	ANIPLEX
价格	2345日元
发售日	发售中
商品序号	SVWC7065
两张CD	

收录了《Ⅴ》的12首乐曲的交响乐专辑，指挥和演奏依然是杉山光一大师和伦敦FIL HARMONY管弦乐团。

交响乐曲《勇者斗恶龙Ⅵ》

发售厂家	ANIPLEX
价格	2345日元
发售日	发售中
商品序号	SVWC7066
一张CD	

收录了《Ⅵ》的10首乐曲的交响乐专辑，指挥和演奏依然是杉山光一大师和伦敦FIL HARMONY管弦乐团。

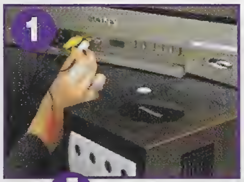
交响曲组《勇者斗恶龙Ⅶ》OST

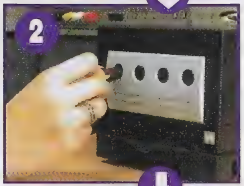
发售厂家	ANIPLEX
价格	3800日元
发售日	发售中
商品序号	SVWC7052-7053
两张CD	

伦敦FIL HARMONY管弦乐团演奏的19曲交响乐，加上游戏原创音源的29曲OST，双碟装发售。

东瀛采风 NGC 可爱的启动音

出现"可爱的启动音"的方法


→不要急，先慢慢地把NGC和电视连接

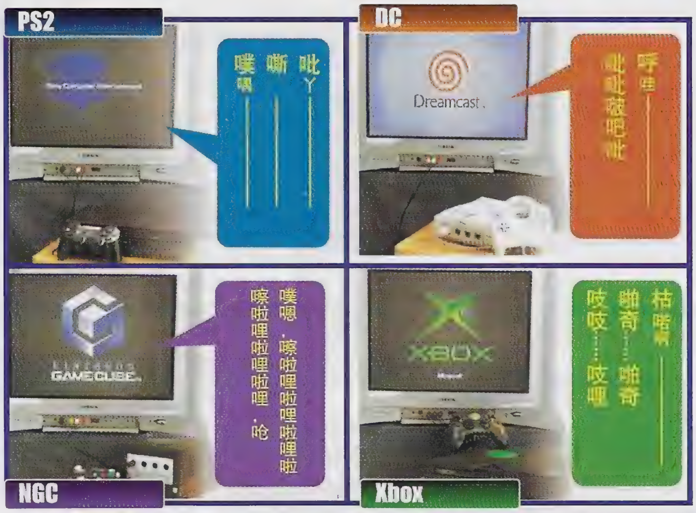

←在NGC上只连接一个手柄。

→按住手柄中的Z键，打开NGC的电源。

↑电视中会出现NGC启动画面，同时发出"可爱的"声音。一部分人说听着后半部的声音有些恐怖……

"是的，的确可以让NGC启动时发出可爱的声音。大家快试验一下吧。"（任天堂 企划部）详细的方法请参照左边的说明。但不晓得为什么要特意去做这样的系统？

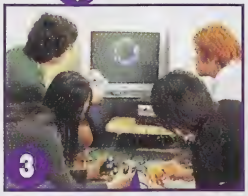
"主要是为了大家开心一些，没有其他特别的意思。（笑）游戏机是一种商品，为了让顾客玩得开心所以就加入了这系统。另外同时连接四个手柄的话还能听到更特别的启动音哦。"（同上）



确认"歌舞伎启动音"的方法

→这次套同时把4个手柄连接在NGC主机上。

←把4个手柄上的Z键同时按住，并打开电源。


→可以听到"歌舞伎启动音"啦。到底是在玩游戏，还是看歌舞伎呢？

PS2启动画面的秘密

采风小情报

设定画面中有12个水晶棒，发亮的水晶棒代表着当前的时间。应该有不少玩家察觉到这一点了吧，因为很容易就能看出来。

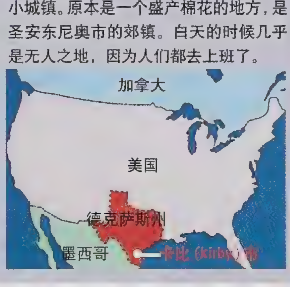
启动PS2的时候，如果1P的记忆卡槽中有记忆卡的话，开机画面中就会出现像高楼似的多边形。相信很多人看到这些多边形后都会怀疑机器是否出了毛病。不用担心！当你没插记忆卡的时候这些多边形就无影无踪了。仔细观察，可以发现这些多边形是根据记忆卡中的数据而不断地变化的。另外多边形的位置，高度会随数据的记录次数而变化。留意，这些多边形只对应PS2（8MB）记忆卡，用PSone的记忆卡是没有效果的。

东瀛采风 在美国发现了卡比市

"粉红色圆球"般的卡比虽然大受欢迎，但在美国竟然有以卡比命名的城市，那也太奇怪了吧！那么到底是怎样的一个城市呢？下面就简单地介绍一下这个美国的"Kirby"市吧。

卡比市位于在这个地方

卡比市位于在德克萨斯州南部，圣安东尼奥市的东部。是一个人口约8600人的小城镇。原本是一个盛产棉花的地方，是圣安东尼奥市的郊镇。白天的时候几乎是无人之地，因为人们都去上班了。



从圣安东尼奥市出发

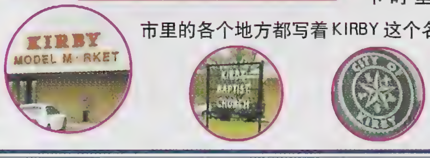
↑→离开繁华的圣安东尼奥市，前往郊区。

啊！司机竟然是……！？

出租车司机和警察都不知道卡比市的具体位置，那它到底在哪里啊？正当我们迷路的时候，哎！竟然发现了卡比市的入口。

在卡比市走了不一会儿就发现了消防局！这是一个三角屋顶的单层屋，而且只有一台消防车。好象有点太小哦！算了算了，不管这些，先照张相片再说。

市里的各个地方都写着KIRBY这个名字！



他是我在这个城镇中遇到的唯一一个卡比市民 一个超像马利奥的帅哥耶！

——认识卡比吗？
帅哥：当然认识了，不就是和你在一起的那个粉红色的圆球吗？以前从朋友那里借来玩过，还真有意思呢。

星球大战：战斗前线

Multi	LucasArts	2004年9月4日	ACT
游戏人数1人	记忆容量未定	价格未定	DVD-ROM

星球大战的游戏世界庞大而复杂，由于国内星战电影的中文字幕版本甚多，一下提到那么多星球名字的话也许有些读者会摸不着头脑吧，因此在这里有必要为大家简单介绍一下几个主要战场，因为篇幅所限，不能介绍更多了，请大家见谅-_-！

雅文四号（Yavin IV）

雅文四号是雅文行星众多月亮的其中一个。这个月亮被丛林覆盖，而且丛林里面居住着许多动物。在抵抗组织踏上这片土地的5000年前，古老的西斯（Sith）战士和他们的马撒西（Massassi）奴隶们就开始在这里生活了。在这里，马撒西人建造了许多坚硬非常的石寺庙，飞机仓库和指挥部都建立在这完美的寺庙里。在一座高山的顶上有一座大寺庙，它是该星球上最大的遗迹之一，由于它地势险要，自然而然地就成为任何一支欲以雅文四号作为基地的势力的总部所在地了。从陆地上只有两条路能通往这座大寺庙。第一条路是穿过巨人祭坛。那条路的灌木浓密，而且树木丛生，是步兵团的理想战场。另一条路则是在瀑布后蜿蜒而上的一条小道。这条路宽阔一些，也比较隐秘，适合机动武器推进。不过一旦防守的人在上方架了炮台，那就一夫当关，万夫莫开了，进攻的别想有命下来。

伊德（Endor）

依德星系是个一般人很难到达的星系，它处于一个未知的领域，这个领域即使在地图上也找不到。它的外围被浓厚浑浊的气体所包围，而且周围的阴影也存在强大的重力，只有经过数次复杂的空间跳跃才能到达那里。伊德的森林之月是伊德的九个月亮之一，那里的地表被浓密的热带丛林和山脉所覆盖，有人也叫它作“庇护之月”。在森里之月里居住着许多高智慧生物，譬如伊沃克斯（ewoks）等。在丛林里，勤劳的伊沃克斯建造了它们那数千米高的村庄。伊德因位置偏远而且有着浓密的森林植被，所以是最佳的藏身之所，要建造秘密的设施的话，这里是最适合不过了。

纳布（Naboo）

相信看过《星战前传》第一部的读者不会对纳布感到陌生吧。对，那个故事后期就是在纳布行星的希德（Theed）——曾一度和平的国家展开激战的。自银河战争蔓延到纳布以后，典雅的花园变成了战场。希德有数以百计的广场、大街和小巷，是典型的巷战战场。任何一个指挥官都懂得利用城市里的建筑物作为伏击敌人和藏身的要塞。要控制整个城市，就必须占领皇宫。但是护城河把皇宫和城市隔成了两个部分。所以在这里谁能主宰通往皇宫的桥，谁就是胜利者。在桥附近的防守军队可以架设许多炮台和碉堡，看来要夺桥的话就得打一场硬仗了。

吉奥诺西斯（Geonosis）

吉奥诺西斯是一个有光环的行星。它位于银河外层边缘，在塔图茵附近。它的表面被光秃秃的岩石、沙丘和碎沙所覆盖，天空和岩石都是红色的。由于环境影响，那儿的生物进化得十分古怪。那儿也是有智慧昆虫的家乡，它们都住在塔尖的巢里。正如我们电影中看到的，吉奥诺西斯有大型的兵工厂和铸造厂，是重要的后勤基地。

作为一部经典的科幻系列，星球大战的世界总是在玩家心目中最具魅力的系列之一。星球大战系列的游戏有着源自电影宏大的世界和匠心独运的建筑，玩家们能再次领略绝地武士的风采和经典的战役，实在是令人兴奋不已。近几年来，以星球大战为题材的游戏曾出不穷，而且种类繁多，有动作、射击甚至角色扮演等等。但似乎LucasArts的八宝箱里宝藏永远也掏不尽，星球大战的最新作——《星球大战：战斗前线》又将于今年9月份登陆PS2、Xbox和PC。相信星球大战系列的爱好者们一定会再次为之着迷。

大家在孩提时，是否都有着把许多人物和战车模型摆设成一个战场的冲动呢？从某个角度来看，《星球大战：战斗前线》的开发理念正是源于这种小孩子的冲动。如今，大家无须再花时间去摆设模型，而且游戏里的人物和车辆都能动，能战斗，玩家可以感受到星球大战世界中战场的气氛。游戏中众多的英雄人物都来自电影，各场史诗般的经典战役也能在游戏中再现。以前那种花大量钞票去买人物、车辆、场景模型的日子也许对某些玩家来说将要成为历史了。这款由南加里福尼亚Pandemic工作室开发的游戏带给了那些不曾拥有X翼战机或绝地武士模型的星战爱好者无穷的乐趣，真得好好感谢它啊。该游戏横跨PS2、Xbox和PC三大平台，全部支持联网对战。

在《战斗前线》中有两大模式可供选择——区域战和银河征服战。区域战模式可以单机模式进行也可以联网战斗。它实际上是玩家自定义的战役，玩家可以设置战场，电脑对手或者真人对手等等。银河征服战是该游戏的重点，这个模式也支持单机和联机。玩家可以选择抵抗组织、帝国、共和国和独立势力这四个阵型中的其中一个在伊德（Endor）、吉奥诺西斯（Geonosis）、卡米诺（Kamino）、纳布（Naboo）、塔图茵（Tatooine）和雅文（Yavin）等10个行星和星系的16个战场中驰骋。

游戏的任务十分简单明了——选择你的所属势力，在战场中打击对手。每一个势力都有六个兵种——四个常规兵种和两个该势力独有的兵种。四个常规兵种包括普通步兵、侦察兵、重型武器兵和驾驶员。每一个兵种都有各自独特的能力，例如，侦察兵可以在远处狙击敌人；而重型武器兵则负责破坏车辆和各种机动兵器；车辆坏了的话可以叫驾驶员入内修理，若车辆的轮子被打坏了他／她能自动脱出避过一劫。每个势力的独有兵种对这支军队在战斗中的成败举足轻重。譬如说，抵抗组织的间谍能以伪装潜入敌阵，但是，当他攻击敌人或被帝国的军官（帝国的一种独有兵种）发现时，身份就会暴露。识破敌人伪装只是帝国军官的其中一种能力，这种能力可以补足他地面战能力的缺陷。另外在帝国军官侦察时，他还能呼叫轨道外的战舰对地面进行轰炸，而且可以设置探测器进行侦察。探测器不仅可以帮助玩家在重围中找到一个安全的栖身之所，还能作为武器直接攻击敌人，唯一的弱点就是当探测器发出去后，帝国军官就不能移动了。各个兵种要相互配合才能夺取整个战役的胜利，令游戏突出个人技术之余又体现团队配合和整体策略性。

显然，这个游戏的乐趣重在联网对战（战斗嘛，当然要多人参与才有意思）。《战斗前线》在所有游戏平台上都有网络支持，PS2和Xbox在互联网上支持16人对战，局域网则支持32人对战。而在PC上的玩家容量更大，在线最大支持人数32人，局域网内64人，声势浩大。游戏支持专用服务器模式，就是说玩家可以用一台游戏机专门用作开服务器，而不在这台机器上玩游戏，有利于减轻服务器的负担，令其他玩家游戏时更流畅。当然PC上也支持这个模式，现在要等的就是等专用服务器的代码放出来了。《战斗前线》支持通过Xbox Live下载数据，同样也支持PS2的硬盘驱动器。玩家可以保留自己在各场战役中积累下来的约两页的总战绩，这对一些该游戏的骨灰级玩家来说，是莫大的福音了。

《星球大战：战斗前线》的玩法和EA著名的电脑游戏《Battlefield 1942》很相似。正如《Battlefield 1942》一样，打地面战的时候玩家必须不停跑动，打击敌人和收集道具。作战时，玩家还可以利用附近的战车和炮台，帮助友军防守或进攻。不仅如此，驾驶X翼战机等飞机为友军进行空中掩护也是该游戏的一大魅力。若发现箱子的话，用激光剑把它劈开吧，也许还能得到一些意外收获呢。在战场上除了敌人以外，还会遇到许多第三方势力，他们亦敌亦友，为这个战斗带来戏剧性的逆转。像是在伊德（Endor）的伊沃克斯（Ewoks），如果你是扮演抵抗组织的话，那些第三方势力会是你可靠的帮手，但如果你站在帝国那一边，就要小心背后了。而在星系的另一边，居住着一些疯子——塔图茵（Tatooine）的吐斯肯战士（Tusken Raiders），他们见神杀神，遇佛杀佛，毫不理会你属于哪一方。

由于Pandemic工作室的高超技术，令游戏画面大放异彩。游戏中各个行星的环境和众多的人物模型都十分真实，就像是看电影一样。该游戏的图像引擎出色的视觉效果滤镜和光影效果滤镜令游戏有完美的视觉体验。游戏在PC和Xbox平台上运行得十分流畅，而PS2要算是三个平台上最出色的一个了。当然，每个游戏都有自己的不足之处，对于这个游戏来说，刷新率应该还可以再提升一个层次的，而且视角有时也会令人不满，尽管如此，总的来说，这款游戏相当不俗。为了适应各种玩家的习惯，游戏可以选择第三人称模式和第一人称模式，如此一来多数PS2和Xbox的玩家就不会因没有鼠标而受苦了吧。

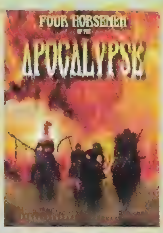
目前为之，从官方放出的预告片段看来，大多数玩家会对游戏感到满意，尤其是取材自该系列各部电影的熟悉战斗，更是对人有无法抗拒的吸引力。另外，游戏中还收录了一些星战前传第三部的内容，这也是该游戏卖点之一。究竟这款游戏会不会掀起另一场星球大战的热潮呢？大家耐心等待9月的来临吧。

失落的世界

在每一代的游戏平台上，都有一批中途夭折或无限延期的游戏。很多玩家都对这类游戏议论纷纷：有的抱着一线希望；有的认为那些游戏惨淡收场。到了当今PS2、Xbox和GC等称雄天下的时代，夭折游戏更是到了另一个高峰，如《恐惧反应 地狱》（《Fear Effect Inferno》）和《毁灭公爵 永恒》（《Duke Nukem Forever》）等等。这些只是其中很少数的一部分，几乎过半数游戏都逃不过夭折的命运，有的游戏一些玩家甚至连名字都没有听说过。

究竟这些游戏在开发进行中都发生了些什么令它们从此被打入冷宫呢？它们究竟身归何处？开发它们的制作小组和开发资金都到哪里去了呢？很多故事都是鲜为人知的。本文中，笔者会介绍一些关于某几个此类游戏的来龙去脉。以下讨论的几个游戏都有一些相似点。这些游戏的消息曾经被官方正式公布过，它们亦都遭遇过如发布消息石沉大海、发售日推迟、换了公司或最后终止开发计划等经历。

《启示录的四骑士》（《Four Horsemen of the Apocalypse》）



发行商：3DO　开发商：3DO　原定发售日：2003年秋

官方故事：

作为3DO打入游戏市场的一只重要棋子，《启示录的四骑士》可以说是阵容强大。为制作该游戏，厂商聘请了著名漫画大师西蒙·比斯利（Simon Bisley）和戴夫·迪万利斯（Dave Devries）担当画面设计师，也聘请了曾出演《查理的天使》的提姆?柯利（Tim Curry）、出演《异形》的兰斯·亨利克逊（Lance Henriksen）和出演《剑》的翠西·罗德丝（Traci Lords）担任配音。由经验丰富的麦克尔·曼德翰（Michael Mendheim）和凯利·坦纳（Kelly Turner）分别担任游戏设计和执行制作人。后来，连曾制作过《异形》、《终结者2》等的史坦·文斯顿（Stan Winston）也加入了游戏制作中。该游戏投资了几百万美元，是一个大制作。

但故事到了最后，启示录的骑士们却不能挽救悲剧的发生。截至2002年秋天，游戏开发已经用了8百万，但游戏仍需一年才能完成。2003年5月，3DO关门大吉了，它的所有游戏也随之停止了开发，当然包括《启示录的四骑士》了。2003年8月，3DO的财产被拍卖，自然它的游戏也列入了拍卖范围，包括《权力与魔法》（《Might & Magic》）、《热点棒球》（《High Heat Baseball》）和《街道赛车集团》（《Street Racing Syndicate》）等。唯独失宠的《四骑士》无人认领。据现在收集的信息看来，《四骑士》的许可证还未被人领去。

后台探究：

为什么这个投入了大量的精力、人才和金钱的《四骑士》最后没人认领呢？显然是因为还有太多工作未完成了。据现有信息推测，要完成剩下的工作还需5百万美元。除了完成游戏的花费以外，还要在宣传推销和分销方面扔大把大把钞票才有可能在2004年秋勉强推出。而且，到了那时，这个几年前开始开发的游戏还要和众多优秀的新游戏竞争。因此当然没人敢轻易地去接待这四位骑士了。

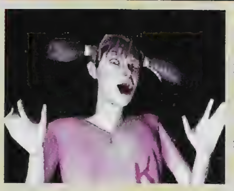
最近状况：

四位骑士终于被写进了启示录，再也没有人能见到他们了。

《幽灵王》（《Ghost Master》）

发行商：Empire Interactive　开发商：Sick Puppies
原定发售日：2002年春

官方故事：



英国的开发商Sick Puppies开发的这款恐怖游戏十分另类，玩家扮演着幽灵王在建筑内徘徊，召唤各种妖怪，目的是要把那里的人吓个半死。作为一个幽灵王，玩家要控制具有各种吓人本领的妖怪，以任何方式阻止受害者们睡着。这款游戏充满了幽默，并且有很多关于恐怖电影的资料解说，可以说是十分原创的一个作品。

在2003年春游戏锋芒初露后，Empire Interactive却出奇地安静，大概是它的夜行家伙们晚上都撞破了头吧，雷达上看不见一只鬼了，唯一的一个光点是在8月出现的一些游戏movie选段。经过调查后才知道，这个游戏现仍在密锣紧鼓地开发之中，如无意外的话会在今年9月推出PS2和Xbox版。PC版和电视游戏版总体一样，只是略有不同。相信在未来的几个月厂商会有一个交代的。

后台探究：

《幽灵王》将会第二次出现在娱乐报纸的头版，希望这是最后一次吧。一年前看起来，这游戏画面很不错。大概现在的时间是用以改进图像质量吧。

最近状况：

等待了两年半后，希望这次不是捕风捉影吧，但愿今年的9月份这些妖怪们都能纷纷出动。

《雷霆之音》（《A Sound of Thunder》）

发行商：BAM!　开发商：Computer Artworks　原定发售日：2003年秋

官方故事：

在2002年，开发商Computer Artworks曾开发了源于约翰·卡本特（John Carpenter）同名恐怖电影的《突变怪物》（《The Thing》）。继此以后，它的开发清单里的下一个主题就是时空旅行。这个第三人称动作冒险游戏的主要任务是阻止勒迪们（Luddites）回到过去篡改历史。

实际上，到不同的时代与当时不同的敌人作战的时空旅行构思已不是什么新鲜玩意，但是令人回到过去见识已不会再出现的东西也确实有一定的吸引力，但是该游戏在2002年12月后就再也没出现过了，或许真要用时空旅行才能看得见吧。也自从那时起，该游戏的所有消息都没有了，像是从地球上消失了一样。

据BAM!的资料表明，《雷霆之音》依然在它发售的产品清单上，只是其它游戏比它的优先度更高，该游戏也有GBA版本。按现在情况看来，选择GBA的版本会比较实际些。

BAM!现在面临着财政危机的威胁，而且很可能从纳斯达克上除名，因此该游戏的电视游戏版已不太可能会出了。

后台探究：

据某位开发人员透露，由于Computer Artworks的一些不能曝光的交易，Computer Artworks的生意已经一日不如一日了。当记者往下追问时，那位开发人员说不能再提供更多的消息了。更令人失望的是，这意味着连《突变怪物2》也不可能出现了，至少不可能在由Computer Artworks开发了，虽然它从未有官方公布过，也许VU Games能找到令一个开发商令其有安身之所吧。

最近状况：

别指望有电视游戏版本了，还是看GBA吧。

《指环王：艾辛格的叛乱》（《The Lord of the Rings: The Treason of Isengard》）

发行商：Vivendi Universal Games　开发商：Surreal Software　原定发售日：2003年

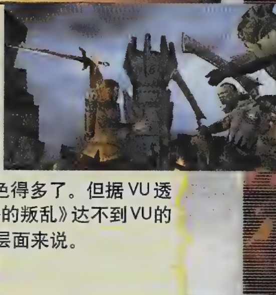
官方故事：

当EA买下电影指环王三部曲的版权时，Vivendi Universal则买下了书的版权。虽两个版本有着微妙的差异，但总的来说故事是一样的，不同的是EA可以用电影里的演员形象、声音、电影的音乐、商标和一切人们熟悉的设定，但Vivendi Universal只有书的版权。

在2002年10月15日，VU发售了《指环王：护戒使者》，在不到一个星期之后，EA就随即发售了《指环王：双塔奇谋》。至此，两间公司的竞争到了白热化阶段。EA组织了有一个小镇规模的制作组来制作《指环王：王者归来》，那时候正是Surreal Software开发《指环王：艾辛格的叛乱》之时。

由于VU对Surreal Software的开发进度不满意，所以在2003年9月12日，《艾辛格的叛乱》计划被取消了。在2003年9月15日对VU的高级品牌经理的采访中，他说："也许有很多理由可以令开发进行下去，但是有更多的理由来终止计划。"他也指出，游戏的质素不尽人意，可能会让许多托尔金（《指环王》的作者）的爱好者失望。

尽管《艾辛格的叛乱》胎死腹中，但VU却在各个游戏平台上发售了《荷比人》（《The Hobbits》）。对于Surreal工作室的前景，那位经理说："Surreal是一个才华横溢的开发工作室，希望他们下一次会交上好运。"



后台探究：

非官方的故事和官方故事是大同小异的。EA利用电影的影响力所制作出来的《指环王：王者归来》实在令人叹为观止，想比之下，Surreal的作品就逊色得多了。但据VU透露，它取消计划是因为《艾辛格的叛乱》达不到VU的质量要求，尤其是在商业竞争层面来说。

最近状况：

取消！

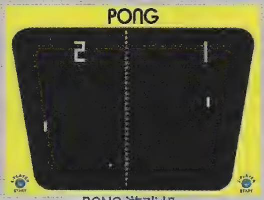
ATARI的浮沉

大家知道世界上第一台投币街机是谁发明的吗？也许国内的玩家会对这间公司感到比较陌生吧，它就是这次幕后特搜的主角——ATARI（雅达利）。

由于Infogrames娱乐公司与雅达利集团有着千丝万缕的关系，所以在这里还是先简单地介绍一下吧。Infogrames 娱乐公司于1983年由布鲁诺·波尼尔(Bruno Bonnell）和克里斯托福·撒佩特 Christophe Sapet创立，是世界一流的互动游戏软件开发商和发行商。自1983年创立以来，Infogrames一直在稳步发展着，它的产品和消费者群也在不断壮大中。今天Infogrames娱乐公司在世界范围内已有超过1800员工（大约60%在欧洲，40%在美国）。它是世界上最大的互动娱乐软件发行商之一，位居前五。它的游戏总是受到广大玩家和业内人事的好评。

好，言归正传，与上一期介绍育碧软件一帆风顺的际遇不同，雅达利集团真可以用"道路坎坷"来形容啊。1972年7月26日星期二，雅达利公司——历史上第一家电子游戏机公司诞生了。它正是由被电脑史学家称为"电子游戏业之父"的诺兰·布什内尔（Nolan Bushnell）所创立的。学生时代的他，学习平平，但却有很强的动手能力。1971年，身为电子工程师的他耳闻目睹了惠普创业的成功经历，决心也要自己创出一番事业。那年一天的凌晨4点，他用一些简单的零件装配了第一台游戏机"电脑空间"（Computer Space）。但因为规则和玩法太复杂，不能得到别人认同，虽然有一家小型弹球机公司最终被说服生产了1500台，但是一台也没卖出去。

年轻时的诺兰



PONG游戏机

钱财散尽的诺兰只好问朋友借了些钱，与同伴阿尔柯姆（A. Alcom）一起把"电脑空间"改装成一台最简单的游戏机"乒乓"（Pong）。"乒乓"游戏机是一个小游戏，两道竖杠代表球拍，一个小光点代表乒乓球在屏幕上蹦蹦跳跳，玩家控制球拍把球打回去，打不中就失去一分，机器上有个投币口。他们把机器扛到了市内年轻人经常光顾的Andy Caps酒吧，安装在一只木桶的顶部。

许多成功总是源于巧合。第二天清晨，酒吧老板不耐烦地告知阿尔柯姆游戏机出了故障，让他立即搬走这架"破机器"。阿尔科姆睡意全消，跑步赶到酒吧间。他从兜里摸出一枚硬币，想把它塞进投币口，可就是塞不进。拧下螺钉，打开后盖，居然发现机器中那只用来装硬币的塑料盒，装满了1200多个25美分硬币。原来是钱把游戏机给挤坏了！

真是"无心插柳柳成荫"，"乒乓"游戏机的意外收获标志着20世纪的电子游戏时代，就这样糊里糊涂地拉开了序幕。1972年6月27日诺兰和另一位同事达贝尼（T. Dabney）各出资250美元，聘请了阿尔柯姆作为他们公司的第一位工程师。他们本来打算把公司名起作"Syzygy"，可这个名字早被他人所用，于是就改为"ATARI"。这是句日文，就是"中了"的意思，因为当时诺兰很喜欢日本将棋，"ATARI"是人们"将军"时喊的一句话。

在不到两年的时间内，雅达利公司卖出"乒乓"游戏机达到1万台，几乎遍布美国每间酒吧、每所娱乐场和每所大学俱乐部。1974年，雅达利公司推出"Pong"的家庭游戏机版本，这种机器用当时最新的微处理器控制软件运行，功能强大。雅达利家庭游戏机的游戏程序以插卡为载体（就像任天堂FC一样），节目种类也愈来愈丰富，如《超级乒乓》、《赛车》等，甚至包括著名的《空间大战》。1975年，雅达利售出15万台家庭游戏机，使雅达利成为当时世界上最大的电子游戏机厂商，带动了全球家庭电子游戏娱乐业的蓬勃兴起。

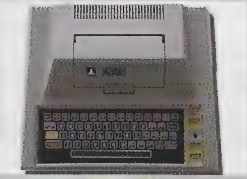
PONG家庭游戏机

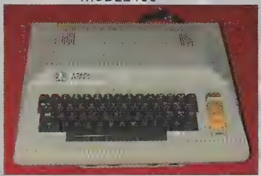
VCS2600

在第一代家庭电子游戏大红大紫的时候，雅达利已经在研究新一代的"视频电脑系统"（Video Computer System）。直至1977年圣诞前夕，传闻已久的新型VCS游戏机出台了，随着铺天盖地的广告，销售额一增再增，超过了1亿美元。

1976年由于制作游戏卡的成本过高，制作工艺要求严格，某些游戏不受欢迎等原因，致使雅达利遇到资金紧张的难题。诺兰不得不以2800万美元把雅达利卖给华纳通讯公司。

1978年，新的激战又拉开了帷幕。随着日本TAITO公司制造的《太空入侵者》(《Space Invader》)街机攻占美国市场，诺兰的领地正一块一块地丧失。最后经一再谈判，双方才达成了协议，雅达利买下了《太空入侵者》的版权。在一方面谈判的同时，另一方面推出了VCS2600游戏机。VCS2600虽然并不是最先进的游戏机，但它却是最成功的一台。雅达利在游戏机的生意越做越火红。在公司成立的第10年销售额已达20亿。也是在同一年，雅达利开始进军电脑界，推出了MODEL400和MODEL800等一系列电脑。


MODEL400


MODEL800

1981年可以说是雅达利公司的颠峰时期。它买下了Namco的著名游戏《吃豆小子》(《Pac – Man》)的版权。该游戏没有色情和暴力，深为普通大众接受。Pac – Man是硅谷里第一个登上《时代》杂志封面的角色。但自此以后，雅达利就开始走下坡路了。

VCS5200

VCS7800

没有永远的宝藏，到了1982年，人们已经没有当年那种对游戏机的狂热了，自然雅达利也受到了重创。雅达利欲用《E.T.》的名气来挽回败局，但此举除了令它失去了2500万美元以外别无是处。而后雅达利却莫名其妙的推出VCS5200这种与VCS2600完全不兼容的游戏机，而且价钱昂贵难以被大众接受。面对这任天堂此时此刻强大的实力，雅达利显然毫无还手之力。继雅达利推出了最后一款VCS系列游戏机——VCS7800时，华纳再也忍受不住雅达利的长期亏损了，最终以3亿美元转卖给MOS电脑公司。这家公司的总裁一接管雅达利就力求将雅达利转变为一间电脑公司，但在IBM、苹果和戴尔等公司的压力下，并不能化腐朽为神奇。

黑豹

美洲虎

90年代初，雅达利又从施顾技，重返电子游戏界，先后推出了32位的"黑豹"（Lynx）和64位的"美洲虎"（Jaguar）游戏机。但因硬件数量不足和缺乏软件支持等问题最后不了了之。

1998年，雅达利终结的时代终于来临，孩之宝（Hasbro）互动公司以500万美元买断了所有雅达利的版权。

可是世事确实很玄妙，孩之宝互动公司竟在2001年被Infogrames娱乐公司收购了。雅达利产品的商标和版权自然而然地亦落到了Infogrames娱乐公司身上。后来，由于战略需要，Infogrames娱乐公司竟然改名为雅达利。

经过了多次的被收购和重组，现在的雅达利与当初相比已面目全非（如有兴趣了解详细的情况，可以参阅文后的大事年表）。如今，雅达利集团是国际电子电脑游戏界一个主要的生产商、发行商和分销商。作为一个全球性的发行商，雅达利集团主要在美国和欧洲开展自己

的生意。美国，现在已成为该集团最主要的市场。在Bruno Bonnell领导下的欧美分部，拥有广阔的销售网络，游戏销售范围覆盖全球60多个国家。2003年，美国市场为整个集团带来接近60%的收入；相比之下在1999年，美国只带来15%的收入。欧洲是整个集团的传统市场，2003年的欧洲给予整个集团35%的利润。另外那5%的利润来自于亚太地区。

雅达利集团为优秀的游戏平台开发和发行游戏，例如PS2和PS、Xbox、NGC、GBA和GBC等，当然它也为个人电脑开发游戏。截至上年3月，据统计，在出售的游戏中60%是家用电子游戏，另外40%是电脑游戏。

雅达利集团的游戏种类繁多，有家庭类、动作类、冒险类、体育类、竞速类和战略模拟等类型。其中动作类、家庭类和竞速类数量最大。雅达利深受好评的游戏有《DRIVER》系列、《虚幻竞技场》系列、《胜利拉力》和《鬼屋魔影》系列等。

集团也为其他知名品牌开发和发行软件如《黑客帝国》、《终结者》、《谍中谍》、《龙珠Z》、《黑超特警队》、《超人》、《哥兹拉》和《龙与地下城》等。除此以外，它还拥有所有孩之宝互动公司产品（如《变形金刚》等）所有形式的版权。

《鬼屋魔影》

自2001年Infogrames收购了所有孩之宝互动公司的产品版权以后，雅达利开始了它作为一名发行商的生意。2003年5月，Infogrames为了要在全球实施其经济战略，它决定了在所有自己开发的产品上标以雅达利的名字来销售，可以说，大概现在的雅达利集团实质上就是当年的Infogrames吧。也因此，在纳斯达克上，Infogrames公司变成了ATARI公司（标志是ATAR）。但Infogrames互动娱乐公司仍然保留着它的名字和在欧洲的序列号。每年的股东会议，Infogrames都会应邀参加，并根据法律和规定商量是否应该修改换名协议。

集团开发生产的游戏都是由它自己座落在欧洲、美国和澳大利亚的工作室群或一些独立的工作室包办的。它的规模和专业水准吸引了众多的国际电子游戏专家。雅达利也充当第三方的发行商。

通过雅达利的27个国际分公司和它庞大的销售网络，在全球60多个国家都可以买到雅达利销售的商品。它的分销系统令它的商品可以到达欧美50000多个地区。国际上著名的零售商都有售卖雅达利的游戏如Wal-Mart，玩具反斗城，Auchan，Metro和Carrefour以及其它大型的地区销售链和专卖店等。

ATARI

ATARI大事年记

1972年

● 6月27日星期二，Nolan Bushnell创立了雅达利公司

● 雅达利制造了第一台投币式游戏机，至此以后，电子游戏业开始兴旺了。

电脑空间

1974年

● 推出"Pong"家庭游戏机

1976年

● 华纳通讯收购了雅达利。

1977年

● 雅达利启动了视频电脑系统（Video Computer System）的研究计划，研究成果发展为后来的2600。

1978年

● 12月，雅达利宣布发明了采用6502微型处理器的雅达利400和雅达利800个人电脑。

1979年

● 雅达利在美国专利与商标局以"配备可编程图形生成器的数据处理系统"的项目立案。

● 1月初，雅达利400和雅达利800家用电脑首次在冬季消费者电子产品展上亮相。

● 在工厂里，名为"雅达利哨兵系统"的主电脑测试了所有雅达利电脑。

1981年

● 在5月芝加哥的全国电脑会议上，雅达利宣布8K的雅达利400停产，而16K的价钱将跌到399美金。

● 10月20日美国专利与商标局批准了雅达利的申请，赋予400/800电脑系统专利。（有兴趣的话可参阅 http://makeashorterlink.com/）

● 11月，400/800以新型的GTIA芯片替换了旧的CTIA芯片，使色数达到256色而且新增了3个图形模式。CTIA在年底被完全取缔了。其实早期的一批系统已经使用了GTIA，但是因为有些小毛病，所以在1981年才真正发售了GTIA芯片的系统。GTIA其实是比CTIA早完成的。

1982年

● 年末，8位雅达利系统中最先进的1200XL出台了。

1983年

● 雅达利把1200XL/800/400的生产线换成新型的800XL和600XL。

1984年

● 7月7日星期一，华纳通讯把雅达利的消费者电子分部和家庭电脑分部卖给了Tramel Technology。

● 雅达利公司被Tramel Technology重组，雅达利的产品在"ATARI"这个品牌下销售。

● 雅达利游戏公司继承了投币式街机的版权、商标等。

● 除此以外华纳还把雅达利电讯卖给了三菱成为了Luma电讯。尽管如此，雅达利的可视电话已经研究完成，最后亦随之改名为Aka Luma-Phone。该电话一露出市场，Luma就被三菱关闭了。

● 华纳保留了雅达利开发街机的分部，将其改名为雅达利游戏公司。自此以后，虽然华纳仍是主要的投资商，但是雅达利游戏公司真正成为一个独立的公司了。

1985年

● 全新的雅达利公司以新型号的130XE和65XE替换了旧的8位雅达利系统800XL和600XL。

1987年

● 由于市场战略的改变，雅达利推出了新型的XE游戏系统，它是一个真正的8位雅达利电脑系统。

● 雅达利游戏公司为了开拓家用游戏市场，创造了Tengen这个商标。

1992年

● 1月1日雅达利（美国）全面停止了对8位电脑的支持（当时在中国仍有一些800XE在生产）。

1993年

● 雅达利游戏公司被时代华纳又买回去了。

1994年

● 时代华纳公司把雅达利公司收入时代华纳互动公司，雅达利和Tengen这两个品牌停止使用。

1996年

● 3月29日，WMS（Williams, Bally and Midway Industries）工业完成了它对时代华纳互动公司的收购。面对收购，时代华纳互动公司采用雅达利游戏公司名字和商标，成为Midway游戏公司的一个分部。

● 7月31日，雅达利公司收购了JTS，并用JTS的名称经营，而雅达利这个品牌只作为一个补充。JTS是一家为个人笔记本电脑和台式电脑设计和生产高容量硬盘的公司。

1998年

● 2月23日，JTS把雅达利分部卖给了HIACXI公司。HIACXI公司是孩之宝互动公司的一间附属公司，以500万美金买断了雅达利所有专利。

● 孩之宝为各种平台制作游戏包括微软视窗平台。孩之宝的许多游戏（包括一些雅达利游戏的改版）都以雅达利互动的名字和商标发售。雅达利互动就成为了孩之宝的一员。

● 4月，WMS把Midway游戏公司分离出来，令其成为一个独立的游戏公司，而雅达利则仍然是Midway游戏公司的一个分部。

● 这个时期发售的游戏有《雅达利街机合集1&2》、《Breakout》、《导弹将军》、《俄罗斯方块II》等。

诺兰依然健在

1999年

● 雅达利发售了《淘金者2049》这个街机游戏。这是最后一款有雅达利名字和商标的街机游戏了。

2000年

● 1月，雅达利被改名为Midway Games West，所有出品的游戏都用上了Midway游戏公司的商标。

2001年

● 1月22日，Midway宣布退出街机游戏市场，从此将重心移至开发家用游戏电子游戏上。Midway Games West分部亦开发家用电子游戏为主要任务了。

● 1月29日，Infogrames娱乐公司宣布完成了从孩之宝中收购孩之宝互动的所有工作，并把它改名为"Infogrames互动公司"。这个收购行动也把雅达利的名字和知识产权买回来了。

● 在2001年到2003年间，Infogrames把雅达利的商标放在某些有名的游戏上了。

2003年

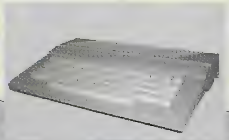
● 从5月7日开始，Infogrames娱乐公司采用了雅达利的商标，并注册了所有相关的商标，有效地把整个公司改名为雅达利。

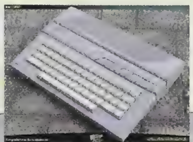
● 另外，它的附属公司——拥有着许多源自孩之宝的游戏的Infogrames互动公司也改名为雅达利互动公司。

现在：http://www.atari.com

600XL

800XL


65XE


130XE

PlayStation 诞生前夜

-故事篇·PS的故事-

究竟有多少人曾经想过，这台又小又简陋的游戏机能够掌握游戏业界的霸权？曾经轰动全球游戏市场的PS，今年将迎来它第10个生日。借此机会让我们回想一些历史的瞬间吧。

"世界的SONY"中的"异类人"

佐伯雅司——SCE执行总监
93年11月，同SCE成立加入了SCE。作为宣传部门的总负责人，做PS宣传工作。对PS的成功做出很大的贡献。

当天，长长的队伍排在店铺前，店铺中摆放的"白色箱子"一下子就"消失"了。"总算发售了！"12月的寒空之下，人们脸上无不露出欣慰的表情。怀抱着心爱的"宝贝"，急切地赶着回家。

1994年12月3日。有一家著名厂商的无名主机，向业界的常青树、君临游戏市场的巨人——任天堂发出起挑战。虽然SONY早已在电子市场上扬名天下，但是当时对于游戏界来说他还只是个无名小卒。而且发起这次挑战的仅仅是由60名对游戏一窍不通的外行所组成的"草台班子"。

Play Station

现在已成为全世界大人小孩共同的娱乐工具。那么在他诞生之初曾经经历了怎样的风雨呢？佐伯雅司，也就是从"世界的SONY"跑出来单干那60个人当中的一员，让我们以他的角度回顾一下历史吧。

当时在SONY本社宣传部做宣传工作的佐伯氏办公桌上出现了这样一个字条：

"Conputer Entertainment 事业准备室"——之前他从没有听过这个名字——"想不想到这里来发展？"推荐他的是就是出井伸之（现任SONY集团CEO），当年出井还只是SONY的宣传部总管。料到佐伯会一头雾水，出井开门见山地说："是一个全新部门，是专门做游戏的。"听完这句话佐伯真的是下了一跳，因为到目前为止自己还从来没有真正接触过游戏，更别说是制作了。是不是一个发展的机会先不去管它，能肯定的是这将成为自己遇到最大的挑战。不过最后他还是接受了这个挑战，同老上司出井一起调入了这个全新的部门。

在这之前的1992年，任天堂已经发表了将要在SFC上开发一种连接式CD-ROM周边的计划，而开发这款CD-ROM周边的厂家正是SONY！由于在1990年结成了联盟，SONY与任天堂计划联手共同开发一款SFC用CD-ROM周边硬件及同SFC有互换性的CD-ROM主机"PS-X"（并不是PSX)。这项计划是如此机密，直到1991年公布开发提案为止，甚至连SONY内部的大部分人员都不知道这个企画的存在，当然佐伯也包括在内。但不久这次共同开发计划便宣告流产，任天堂方面的理由是"读盘时间太长"、"对盗版的防治措施不完善"；而SONY的理由是"对于产品面向用户的年龄层方面，双方意见无法统一"等等。总之，不管因为什么样的理由，从此两家就开始各走各的路。是要完全推出游戏界，还是单独开发自己的硬件？SONY当时正站在命运的交叉点上。当时率领SONY游戏事业部的就是"Play Station之父"久多良木健（现任SCE社长兼CEO，SONY副社长）。据说当年面临做出抉择的久多良木找到当时的SONY社长大贺典雄，要求继续发展SONY游戏事业。看到久多良木的热情，犹豫着的社长也心动了，跟他说"想要做那就试试吧！"当听完说完久多良木对游戏界的分析及设想时，社长拍着桌子兴奋地喊到："DO IT!"

其实，久多良木在84年的时候就在SONY的厚木情报处理研究所看到了被称做"SYSTEM G"图像引擎的影像时就决定要开发一种能实现可动三次元影像的游戏机。也许他就是为了实现自己的梦想，才致力于开发PS这款游戏机。就这样久多良木率领的"SONYSCE"终于诞生了。但没有相应的软件支持，单靠一些技术人员开发出来的主机是无法生存的。而此时给他们最大帮助的就是SONY MUSIC ENTERTAINMENT（以下为SME）的人员。和当时最主流的MASK ROM(所谓的卡带式ROM)相比，SME开发出的CD-ROM是完全不同的一个概念。正因如此，谁也不敢保证玩家会轻易接受一种完全陌生的主机。所以必须要使用全新的销售方式，即从以硬件为主的销售方式转换成以软件为中心的销售方式。而这就需要SME的帮助。当时SME组织之一的EPIC・SONYRECORD正在开发SFC用软件，久多良木便给这些开发组反复说明PS的理念和目标。开发组很快就认同了他的理念，开始对PS产生兴趣。

就这样，在第一任SCE社长小泽敏雄的领导下，久多良木率领的技术人员和丸山率领的SME军团联手共同展开对次世代主机的研发。对游戏事业十分陌生的SONY、一个人数只有60人的小部门，想在任天堂的地盘有所作为，现在想都无法想象。但正是这60名"异类人"竟然发动了一场颠覆游戏界传统的革命。1993年10月，SONY召集了大约300名当时日本游戏界举足轻重的制作人，并现场演示了一段恐龙头的DEMO（当然这只恐龙是利用多边形所制作）。当看到这只由多边形组成的恐龙头自由自在旋转时，到场的所有游戏制作人都被惊呆了。惟独MANCO的制作人员在精彩的演示之下面无表情。

梦幻之主机

NAMCO配合PS同时发售了著名的《山脊赛车》，并由此开始给PS开发如《铁拳》、《皇牌空战》等大作游戏。可以说当初PS的空前盛世完全是依靠NAMCO的软件支持。"只有PS上才能够玩到NAMCO的游戏"这一事实确实让PS比其他主机更能抢占市场。不过到底从什么时候开始，NAMCO决定为PS开发专用软件的呢？其实当初NAMCO也正在开发自己的次世代主机。NAMCO的家用机开发是从80年代末期开始的，率领开发小组的是石村茂一（现任NAMCO WMC COMPANY社长），是从技术方面鼎立支撑NAMCO的中心人物。在街机方面虽说有最先端的3D技术为后盾与SEGA展开竞争，但是家用机方面NAMCO根本不是FC和SFC的对手。当时的NAMCO最大的祈愿就是把自家街机的大作移植到家用机上。同SONY一样，计划在主机上使用CD-ROM以解决容量问题，因此当时的NAMCO研究开发小组尝试靠近CD-ROM最大品牌商SONY也是理所当然的。在1991年初石村给久多良木演示当时NAMCO开发中的主机DEMO。没想到久多良木看着DEMO几乎没有任何反应！虽然当时久多良木对SONY的家用机主机构想根本闭口不谈，但石村回想当时的情形却说："虽然什么也没说，但我想他（久多良木）当时已经有大略的构想了。"大家也都知道NAMCO最终并没有开发出新的主机，其最大的原因就是资金不足，但还有一种客观原因就是有PS的存在。它的存在使NAMCO的次世代家用机只能成为"梦幻之主机"。在1993年SONY请来了NAMCO的数名高层，向他们展示了PS的原型并表示"现代的技术能使家用机进步到这种程度！"当时的PS机能之强大足以让当时的NAMCO高层们感到惊讶。在回去的路上，原田洋一（现任NAMCO CT COMPANY社长）对石村说"还是我们的主机性能好吧？"而石村毫不犹豫地说"不，他们的主机性能比我们强得多。"不久NAMCO就中止了家用机的开发，接下来就是给PS提供全面的协助。

1993年秋天的游戏展会上，SONY的PS和NAMCO的《山脊赛车》闪亮登场。在SFC全盛的这段时期，NAMCO和SONY共同编织着"次时代"的梦想。在1994年春天看到PS试作机上红色多边形赛车的时候原口已完全确信"次世代"的到来。"在业界工作了数十年，只是看到画面便被征服的只有当年的FC和如今的PS。《山脊赛车》的画面华丽得让人难以置信！"——原口。就这样一个强有力的帮手加入到了PS的阵营之中。

流通的革命

1993年10月举行的演示会可能给世界游戏业界带来了巨大的冲击。自从这次的演示会开始，很多游戏制作人开始有了改变以往游戏的想法。演示会圆满结束1个月后的11月16日，“株式会社SONY ENTER TAINMENT”正式成立。而骨干成员便是上文提到的那60人。当天庆祝成立的晚会上第一任社长小泽敏雄对所有社员说：“我们公司流着一半SONY和一半SME的血，但我们更是一个全新的企业。我们的目标只有一个，那就是发扬代表我们特点的文化，创建一个即不是SONY也不是SME的企业。”佐伯在后来回忆时说：“当时社长的发言的确很让人感动，到现在我仍然忘不了社长的那句话。”

如今著名的SCE能够这样成功，大量的软件支持也是功不可没。不管多先进的主机，也没有软件的话也是毫无意义的。刚刚起步的SCE在这方面完全处于劣势，几乎要从零开始。“没有软件的主机，只是一个空盒子”这是当时所有员工最流行的一句话。而且同时SEGA还发布了新的主机，所以无论如何也要分头寻找软件厂商，“推销”PS主机。为了缩短与对手之间的差距，公司从上到下所发动总动员，联系厂商。而厂家的反应也是各种各样：既有像NAMCO这样立刻开始谈论具体情况的厂家，也有说出“能卖到X百万套时再来找我们！”的冷淡厂家。然而相较于其他主机，PS拥有一个最重要的优势——CD-ROM的生产时间短。SCE也正是看到了这点，希望由此完善现有的流通系统。和以往的MASK ROM相比CD-ROM优点很多，其中最为显著的优点就是生产时间明显比MASK ROM短。SCE公布的报告中表明可以在3天之内完成CD-ROM的追加生产。不过，当时能够看到其真正价值的人真是凤毛麟角。

“当时我们从上到下几乎所有人都分头去说明CD-ROM比MASK ROM会有什么样的优点”——佐伯。他还说当时的他们团结得相当好，公司的气氛看起来好像并没有“出色完成本次计划，为SONY的事业做出一番贡献”这样的紧迫感。“当初我们开始的时候并不知道10年后居然能够给SONY带来这么大的影响，反而觉得我们所做的始终与SONY一贯风格保持着一定的距离。我们想要做一个体现自己特色的公司，所以故意避免让用户把我们同SONY相提并论。也许这就是使我们异常团结根本原因”——佐伯。

原口洋一

NAMCO CT COMPANY 社长

是NAMCO家庭用游戏机事业部的忠臣。74年入社，经过91年的消费者贩卖部长和97年的消费者事业部本部长后2002年到现在担任现职。入社到现在始终与NAMCO的家用机事业在一起。

1994年4月，SCE把主要的软件厂家都召集到了静冈县，让他们参观当地的CD-ROM工厂，以此让他们亲自体会CD-ROM快速的制作过程。参观完工厂后，大家来到会议室，SCE用20多分钟的时间介绍了今后游戏市场将要出现的新型流通形态。说明会上，各厂商代表纷纷地拿起笔认真记录。“当时参加的所有厂家都把希望所有寄托在这种高效的流通方式上。也正是因为有了他们的支持，PS才能有今天的成绩”——佐伯。恰逢春季，工厂周围的樱花漫开，好像正在祝福他们一样。

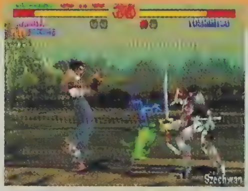
所有游戏在这里集结

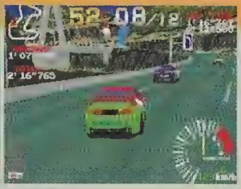
当厂商在静冈县参观工厂的时候，PS的外形已经差不多完成了。主机的外形设计大概花了一年的时间，经历了无数次的重新设计，终于形成了现在这样略现简陋的外形。选择了不易损坏的材料，百看不厌的颜色，手柄的设计也是专门以“立体感”为基础设计制作的。真是考虑到了各种细节，集当时先进技术为一体的“艺术品”。半年前还是一个比现在大十几倍的大箱子，而现在开发组的确将其制作成了真正意义上的“游戏机”。

接下来就是进行积极的宣传方案。记者在SCE内部用资料的时候无意中看到一个“PJ100K”的字样，问佐伯是什么意思。他笑着说这是发售第一天的目标台数“K表示一千，是SONY制造现场使用的语句。PJ是计划(PROJECT)，也就是说发售日之前制作方一定要制作10万台以上，然后接下来发售方必须把这十万台卖掉。是制造和发售双方共同的目标”——佐伯。

和后来的PS2发售日销售100万台相比也许PS的10万台并不是什么大数目，但是在当时的情况来看的确是个未知数。一旦涉及这个敏感话题SCE就像捅了马蜂窝一样议论不停。发售之前询问了不少游戏专卖店“PS将来会不会成为游戏界的霸者？”回答“YES”的人极少，更多人都认为PS不可能打败任天堂。正是在这种严峻的情况下久多良木始终坚信“一定会卖得好！”。之前久多良木分析的庞大的游戏市场，发售当日的出货量，玩家的好奇心等各种要素，结合起来得到一个最终答案，那就是——PS将会带给所有玩家无限大的吸引力。

佐伯及其他成员很长一段时间一直忧心重重。看到他们犹豫的表情，久多良木每次都会鼓励他们“我们一定会成功的！”虽然有着种种不安的因素，但是PS的销量还在稳步上升。而正式被命名为“Play Station”也是这个时期的事情。久多良木说这个名称包含着“游玩的电脑”的意思。1994年5月，久多良木当时提出名称时候上司听到后感到很不满意，因为“Play Station”用日语说可以简化为“プレステ”(puresute)，而尾句“ステ”(sute)和日文的“舍て”是相同发音，也就是“扔掉”或“舍去”的意思，难怪会说这个名称不吉利。当时成员们还进行了关于名称取舍的讨论。但是最后久多良木没有改变自己的想法，最终正式发表的时候仍然使用“Play Station”这个名字代表这台次世代主机。随着正式的名称发表，加入的厂家也日渐增多，实现了多数软件和主机的同步发售，同时也展开了大量宣传攻势。其中最有名的一句台词就是“所有游戏在这里集结”(すべてのゲームは、ここに集まる)。这句话可以理解成两种含义，一种是业界所有的游戏都会集中在PS上，另一种是在PS上能够出现所有类型的游戏。SCE所希望的其实是后者，也就是说希望在PS上能够推出街机游戏甚至PC游戏。但很多玩家都将其理解成“掌握游戏界的霸权，成为游戏界的霸者”。不管怎样，这段宣传广告成为了当时的话题是实事。后来也出现了很多这种大胆而有个性的广告词。长时间负责PS宣传用广告台词的小霜和也说：“能否实现和玩家许下的诺言，是我们最大的课题。一旦在宣传广告中说我们能做到，那就要想尽一切方法将之实现。”这种为实现和玩家们定下的诺言，不惜一切作风和由此得到的玩家们的信赖，应该就是PS能够发展至今所必备的吧。



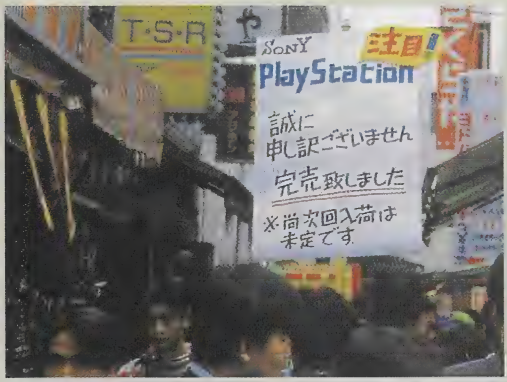


同现在一样，发售日将近，硬件厂商和软件厂商都感到了压力。SCE硬件开发室里已经没有人留下了，他们都到工厂进行PS的最终测试。看到这样的情况，其他部门的同事多少还能比较安心。因为如果在这个时期技术人员依然留在开发室就说明可能赶不上发售日了。而现在这种情况表面开发很顺利，应该能按进度完成。

NAMCO最先表明态度要加入PS阵营，并决定同时发售《山脊赛车》。原口在这个时期，一手抱着PS另一手拿着《山脊赛车》几乎拜访了全国流通业者“现在的游戏已经进化到这个地步了”“和以往的主机性能完全不同”“肯定能卖得好”……他们的超强反应能力和《山脊赛车》惊人的画面表现力成为了原口以及NAMCO全体员工的原动力。

其实当初原口听到SCE发售时第一天的出货目标只有10万台的时候感到有些失望：“当初看到10万这个数目时心里一凉，因为当时SFC的软件发售量达到100万，200万并不是什么罕见的事，如果只卖10万台就感到满足的话，恐怕是赢不了SFC了”——原口。但是最终NAMCO还是相信自己的判断，放弃对主机的开发，转而全力支持PS。

PJ100K 的目标达成！



94 年 12 月 3 日 PS 终于发售。准备的数量总共 10 万台，也就是当初的目标。但没想到瞬间 10 万台 PS 从柜台上“消失”了，发售当天就把 10 万台卖光了。

发售前一天，也就是 1994 年 12 月 2 日，按照久多良木和丸山“希望和‘战友们’一起迎接 PS 发售日的到来”的提议，SCE 在东京惠比寿将各相关厂商的主要负责人和知名游戏制作人聚集在一起，举行了发售前夜的庆祝活动。现任SCEJ宣传部部长细谷惠回想起当天晚上那段情景时感叹道：“PS 这台主机把每一个人都凝聚到了一起，那真是一个令人终生难忘的夜晚！”——1994 年 6 月从SME调过来的她从接手这个项目开始直到发售前夕都在为PS的宣传工作而忙碌着——“当初的期待度其实并不很高，不过也正因如此使得我们能充分展示PS的各项优点”。细谷游戏专卖店是最早设置PS试玩区的，当然这也是出自SME成员的提议。因为对他们来说在自己的专卖店里看不到自己的商品是一种很“不自然”的事情。而结果证明这种宣传策略对PS的推广起到了至关重要的作用。

1994 年 12 月 3 日，这一天终于来到了。当时 PS 的价格是 39800 日元，与之前 SEGA 在 11 月 22 日发售的“土星”（44800 日元）相比便宜近 5000 日元。而原定的 10 万台主机也已经制造完成，接下来就看销量情况如何了。那一天早上SCE的全体职员早早便来到各个游戏专卖店——从FC时代开始，如果发售新主机或游戏大作，肯定会出现排队现象，这也是了解该主机或软件销量的最直接方法。“自己亲手开发出来的次世代主机，能否被玩家所接受呢？”怀着这样的心情佐伯首先来到了新宿的一家游戏专卖店。最坏的情况出现了：专卖店居然一个人影都没有！虽说之前考虑了种种可能出现的状况，但眼前这一切对一直相信至少会有人来购买的佐伯来说，确实是极大的打击。“难道没有一个人看好我们的主机吗？！”就当佐伯信心开始动摇的时候他无意中看到专卖店旁的小巷上围着很多人。“平常这个地方没有这么多人，到底发生了什么事？”上前一探究竟的佐伯被眼前的景象惊呆了——原来那里是专卖店为了今天特意安排的PS专售柜台，而整条小巷早已被购买者挤了个水泄不通；不仅如此，还有更多的人向这里赶来。“我们的主机被大家接受了！”

看见这么长的行列佐伯想到，或许我们的游戏机会超过我们的想象，对玩家受欢迎。他很想知道购买机器的人的心情如何，想要打听那些人现在的心情。他到了新宿的地下站主动和拿着PS包的小朋友。但是事情不像想象中那么简单。“对小孩子们来说，突然出现一个陌生人来跟自己说话，当然首先会感到恐惧感。可能把我当成一名强盗，以为我抢他们的游戏机，他们紧紧抱住游戏机不放。但是我想无论如何也想听他们的心情，用什么样的心情来玩我们千辛万苦制作的游戏机。最后我把自己的名片给小孩子们看，告诉她们我是制作这台游戏机的公司的一名职员，孩子们才肯回答。（笑）他们把游戏机抱得紧紧的，好像绝对不然被别人拿走的样子。看到他们这种表情我已经心满意足了，当时我就赶到独一无二的成就感。”——佐伯。

看到这做梦一样的场面，佐伯那颗悬着的心终于放了下来。来到另外一家专卖店，在那里他看到满脸笑容的久多良木。接下来的几家店也同样卖得非常火爆。长久笼罩在大家心头的乌云在今天终于消散了。中午的工作餐上，久多良木给全体员工点了最贵的牛扒作为提前庆祝。那一天，久多良木的脸上始终带着幸福的笑容。

在新时代吹起的清风

谁都没能想到 PS 居然卖得这么好，以至于当天 10 万台主机便销售一空了，销量实在惊人。不同于软件，主机是无法在短时间内追加生产的。这时 PS 完全处于供货不足的状态，发售日过后，便瞬间从日本全国的专卖店“消失”了。更让人难以置信的是同时发售的《山脊赛车》竟然卖出了 15 万套！这也就是说有 50000 名玩家因为等不及主机的再发售，而提前买了软件。基于这种情况，SCE 将目标从之前的 10 万台一下子增加为 100 万台。正像当时——1995 年 2 月至 4 月间宣传广告中所讲的：“我们的目标，是 100 万台！”“我们之所以要努力达到100万这个数目，是因为过去的许多主机都未能超过这个数字而最终失败。如果能达到100万，我们的主机就能够生存下去！”——佐伯

一年后的 1995 年 12 月 PS 售出数已经超过了 200 万台，早已突破了当年的目标。接下来的 1996 年 1 月 31 日，SQUARE 决定加入 PS。其杀手级作品就是至今仍被人所津津乐道的《最终幻想 VII》。随着唯一能够和 ENIX 国民级 RPG——《勇者斗恶龙》匹敌的超大作推出、以及实力强大的游戏制造商的加盟，终于奠定了 PS 王者的地位。也正是从那时开始，这台次世代主机开始“独自奔跑”了。到了 1997 年 1 月，ENIX 也终于表示《勇者斗恶龙 VII》将推出 PS 版……到这时谁也阻止不了 PS 前进的脚步了。时代开始产生巨变，曾经被任天堂控制的游戏界势力图，竟被这 60 名“异类人”完全打破了。

这就是 PS 从诞生到胜利的真实故事。那么究竟是什么原因直接将 PS 引向了胜利？记者在向佐伯询问这个问题时，他回答说“我想应该就是那股清风，那股从新时代吹来，改变我们传统思想的革新之风。丸山经常对我说，挑战新的事物重要的是实力，但同时也需要一点运气。能够准确抓住时代的脉搏，跟上变迁的脚步，可以说我们的运气也是不错的（笑）。”

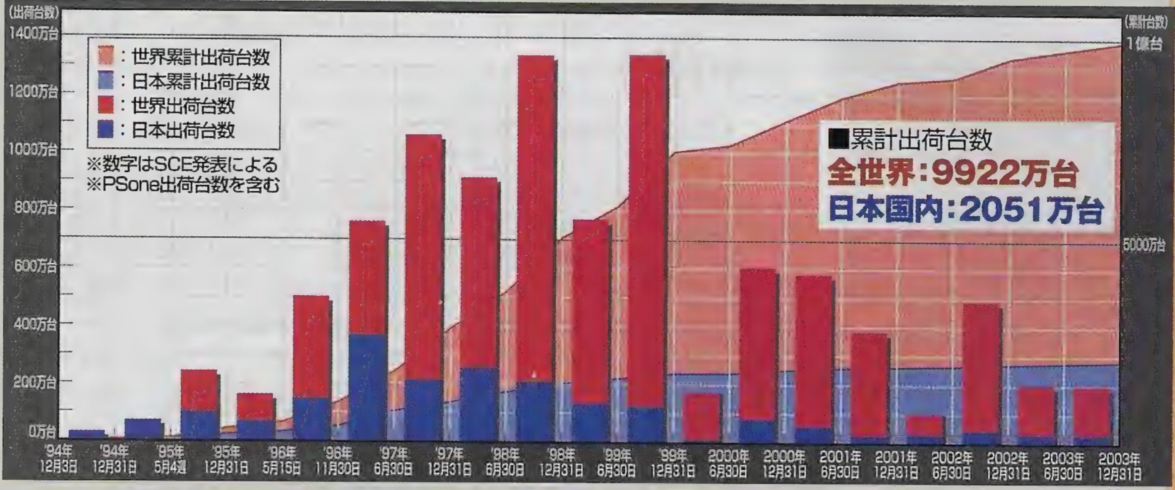
时代的奔流永不会停止。SCE 又开始了新的挑战。被称为“PSP”的全新的硬件将会在2004年底登场。同当年的PS一样，SONY 又要向一个全新的领域发起挑战。我们无法知道在这扇门的背后会有什么等待着SONY，但有一点可以肯定，SCE 的革命仍将继续！

PS 游戏历代销量 TOP10

排位	游戏名称	厂家	发售日	销量
1	勇者斗恶龙 VII	ENIX	2000 年 8 月 26 日	389 万套
2	最终幻想 VIII	SQUARE	1999 年 2 月 11 日	350 万套
3	最终幻想 VII	SQUARE	1997 年 1 月 31 日	327 万套
4	最终幻想 XI	SQUARE	2000 年 7 月 7 日	270 万套
5	GT 赛车	SCE	1997 年 12 月 23 日	218 万套
6	生化危机 2	CAPCOM	1998 年 1 月 29 日	215 万套
7	大众高尔夫	SCE	1997 年 7 月 17 日	177 万套
8	赛马	ASCII	1997 年 7 月 17 日	173 万套
9	GT 赛车 2	SCE	1999 年 12 月 11 日	146 万套
10	生化危机 3	CAPCOM	1999 年 9 月 22 日	138 万套

PS 普及的路程

右图是PS主机发售台数的推移。该主机的销量从发售当天开始绝好。尤其是96年到99年在全世界记录了爆发性的销量。之后接下来的一段时间因为发售PS2的缘故，停止了其销量的增加。但是接下来又发售了新款的小型PSone，又开始增加了销量。从发售当天开始经过9年的时间在全世界销量超过了1亿台！



1.PS 发售前一天发布的宣传海报。2. 发售前夜94年12月2日举行的前夜祭典的夜景。3. 发售之后发布的海报中还有今后要瞩目的集中游戏。4. 轰动游戏业界的大作《最终幻想Ⅶ》

94年12月-95年12月

所有游戏在这里集结

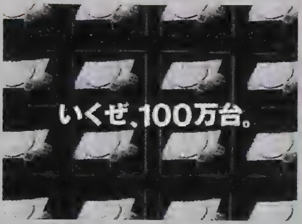
94年当时，出现很多新主机，游戏界可以说是比较混乱“所有游戏在这里集结”这句话室献给无数个玩家梦想和震撼的宣传广告词，也是带给新参与的PS阵容明确的方向性。

PS2时广告词变成了“一切娱乐将此集结”。

95年2月-4月

目标，100万台

一般都很少看到如此具体地提到目标的广告。关于此宣传广告，虽然佐伯说“当时主要是为了让已经买到PS的玩家放心”，实际上亏这次的宣传广告获得了很多新的PS玩家，而且广告下一个月的5月份就达成了100万台的目标。



“100万”这个数目在游戏界上来说还是很有影响力的。经过这次的广告再一次感受到“100万”这个数目的影响力。

96年4月-12月

服务充实

主机的降价、“the best”的发售开始、主机、手柄和记忆卡的配套发售等等，开始了相当迷人的服务销售。从这个期间开始手柄线也变长了。这也可以说是服务活动的一环节。

从这篇广告中能充分了解到PS阵容对顾客的服务精神。

97年1月

今年也请多关照

这一期的宣传广告可以说是PS的广告台词中最有代表性的并且最有滑稽的一期广告。从当年开始出现了98年的“生活更加充实”，99年的“今年也疯狂”，“游戏，游戏，游戏”等相对比较亲切的语言。《勇者斗恶龙Ⅶ》也是在这一段时期发表的。

© CAPCOM CO., LTD. 2003,2004 ALL RIGHTS RESERVED.

GBA 超级大作《ROCKMAN ZERO 3》终于登场！本期送上一期爆机攻略！包括过关心得和大量精灵的取得方法，打 BOSS 也会轻而易举！还有 S 级爆机后隐藏要素哦！

同步攻略！一期爆机！通关后的隐藏要素公开！

ロックマンゼロ3 ROCKMANZERO

● CAPCOM ● 4月23日 ● ACT ● 1人玩 ● 卡带 ● 电池记忆 ● 4800日元
● http://www.capcom.co.jp ● 对应双打线

ROCKMAN ZERO 3
Text：风之使者 Design：Kenlie

【系统说明】

◆基本操作

十字键	移动
A	跳跃
L＋A	大跳跃
B	主武器
R＋B	副武器
按紧 B	储气
L	冲刺
按↑	进入门口
START	打开选单画面

◆特殊操作

[illegible]

跳上墙壁后按着墙的方向便可攀在上面。

[illegible]

使用第3个武器“拐”，用蓄力攻击攻击下方，便会将 ZERO 弹上高处。

[illegible]

使用“拐”，向着破裂的墙壁／特定物件使用蓄力攻击，便可破墙／推动。

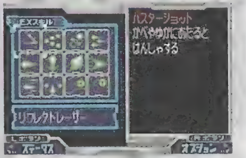
◆新系统！精灵空间

各关卡途中有些半透明的影像门，进入便会变成精灵空间。在精灵空间内会自动使用所拥有的精灵，且击倒敌人必定掉下生命回复道具。但进入精灵空间会减精灵评价（エルフF）5点，追求评价的话最好不要进入。

◆新系统！秘密磁碟

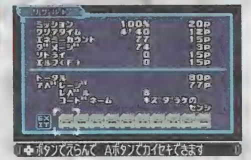
游戏中共有180片秘密磁碟（简称磁碟），每个关卡，ZERO 的基地内都藏有磁碟，磁碟的内容包括有精灵、EC（升级精灵用）、怪物图鉴、人物资料等，精灵和EC磁碟在过关时在评分画面会闪烁，可以立即打开得到，其他种类的磁碟需要在基地找“LAB”房的谢路华先生打开。

◆新系统！ EX SKILL



EX SKILL是ZERO的特殊攻击技能，全部共有12招。以A级以上的评价过关，便可取得EX SKILL，在系统菜单中装备了EX SKILL，能够在战斗时使用。

◆评价系统



过关后会进入评分画面，画面最后的一项“レベル（等级）”是总评价，评价由S（最高）～F（最低）。总评价受到很多方面的影响，主要包括“损伤度、过关时间、击倒敌人数”3项东西影响，装备精灵、死亡或进入精灵空间都会扣评价。通常要拿S级，除了不装备精灵、损伤少和过关时间快，还要尽量消灭路上的敌人。

◆ S 级收集磁碟完美爆机注意点

注意！任务途中收集磁碟的话会影响总评价降低。所以第1次任务尽量少走分支收集磁碟，因为任务的评价得不到S级，就不可以挽回。而收集磁碟却可在过关后再回到该关回收。

◆指挥室指令

每完成一关，ZERO都会返回基地，在指挥室（CMD房）中央按上可进行SAVE、前往下一关等，以下列出指令一览。

行动	指令
进行任务（前往下一关）	オペレーター→ミッションへ行く
回到已完成的关卡	オペレーター→いちど行ったエリアへ传送
储存游戏进度	シエル→データのかんり
与雪儿谈话	シエル→话をする

【爆机流程】

第1关
地方：基地遗迹

↓

任选第2、3、4、5关
地方：火山基地、海底遗迹、再生工场、旧居住区

↓

完成前2～5关，强制进入第6关
地方：导弹发射场

↓

任选第7、8、9关
地方：夕暗沙漠、亚拿托尼之森、前线基地

↓

完成第7～9关，可选择第10关
地方：区域X-2

↓

任选第11、12、13、14关
地方：能量设施、雪原、水浸的图书馆、巨大升降机

↓

完成第11～14关，可选择第15关
地方：地底基地

↓

第16关（最后一关）
地方：最终战场

攻略开始！

【基地遗迹】

AERA 1：敌人有穿山甲和冰炮台，穿山甲要等它跳出地面才可攻击；打几个冰炮台会掉出“133磁碟”。前方有一道较高的墙，利用攀墙，不断向上跳便可登上。在雪堆掉下会发现“024磁碟”。

AERA 2：途中有些冰块，可以击破冰块，不过有些冰块可当作跳上更高地方拿东西的踏脚石，“050磁碟”就要跳上冰块拿。这里有种浮空甲壳敌人，要攻击它的尾部或等它露出枪嘴才可消灭，消灭数只取得“158磁碟”。消灭蓝色有兔仔耳的敌人会掉下“156磁碟”。在这AERA可取得“磁碟101、111、007”。

BOSS!! 奥米加

四天王的二人都不敌这个巨人奥米加。奥米加头部会向地面射出3个光球，光球到地面时会反弹。奥米加伸开双手时，一只手在上方，一只手在右方，双手会放出光圈攻击，右方的手在较高位置放光圈时，可以用冲刺在光圈下方略过。

【基地】

打败奥米加后，ZERO回到基地，基地共有5层，玩家可以在周围逛逛。

进入指挥室右边的“LAB”找谢路华谈话（在稍远离点的位置按↑），便可取得“回力盾”和新武器“崩裂拐（简称拐）”，接着回指挥室中央按↑，便可前往下一关。基地内也藏有不少磁碟，目前可以取得的有以下这些：

磁碟编号	取得位置／方法
106	地面了望塔左边
058	与5楼右边了望塔的人谈话
176	4楼左边房间
170	4楼右边房间内
167	与4楼右边房间的人谈话两次
166	LAB房内
165	CIEL房内
099	03D房内
168	2楼HALL内
171	1F-A房内
172	1F-B房内
175	与1楼右边的小孩谈话两次，顺序选第1→2项

【火山基地】

区域1：有些会射出圆球的炮台，应该跳过圆球，再攻击炮台。走到火山岩浆处，火山会喷出岩石从天而降。在前方的溶岩河会弹出火球，火球会分裂成左右两边，消灭火球会掉下“141磁碟”。在右方的溶岩区，需要跳上平台，在第3个平台用拐弹高，会发现“047磁碟”。在直升机敌人的地方用拐弹高可取得“026磁碟”。在另一个溶岩地区，上方会落下平台，不过平台会沈落溶岩，所以要连续跳过各平台。

区域2：开始地点附近发现有楼梯被物件塞住，用拐蓄力攻击推开物件，爬落楼梯会发现“114磁碟”。右端有种装有盾的喷火兵，可用蓄力的回力盾攻击，盾飞回来时便会消灭喷火兵，喷火兵会掉下“146磁碟”。

中BOSS!!

画面出现30秒倒数，周围会不断出现菱形敌人，它们会向4方向发射针，击倒10个菱形敌人可取得“152磁碟”，击倒全部便通过房间。

区域3：有些陀螺在墙上移动，当玩家接近墙壁，陀螺会加速撞向你。在途中可拾到磁碟“072、008”，在针刺地的左上方也有磁碟，但需要使用特定精灵才可通过针刺。前方又有不断要向前跳的溶岩区。

BOSS!!　曼陀罗火碎龙

相克属性：雷

若打败了神死恸暝（蝙蝠）取得雷属性装甲，在此用雷蓄力攻击对付火碎龙有特效。火碎龙会投出背上的曼陀罗，打到墙壁会反弹，此时BOSS不会动，是攻击的最佳时机。近距离时，BOSS会喷出火炎，要跳上墙角或跳到BOSS背后回避。它还会向7方向发射火炎弹，这时应专心回避。战胜后可取得火属性胸部装甲。

【海底遗迹】

区域1：在第1个空隙掉下，用拐蓄力打破左边有裂痕的墙取得“005磁碟”。不久看见BOSS死兔跳上潜水艇，潜艇会向右移动，而在本关的水底共有四个按钮，潜艇经过时会射出冲击波破坏按钮，而过关后的评分中任务分数为你所踩开关的数量。所以要赶在潜艇之前踩下按钮。本关还有很多针刺，要分外小心。

中BOSS!!

被黑暗精灵附身的机械人，它头部就是弱点。机械人手中出现绿色火时，会向5方向射出光箭，在墙边用小跳跃便可避开光箭。机械人头部会向地面扫射激光，可跳上墙角回避。它两手抓住墙壁摇动，上方会落下石块，避开石块进行反击。战胜后会掉下“079磁碟”。

区域2：继续与潜艇斗快前进，踩下另外两个按扭。

BOSS!!　赤葬之死兔

相克属性：火

若先前成功踏上了4个按扭，BOSS房间的水就会退到很低，对我方有利。死兔放鱼雷时，跳上水面的墙便可。他会放炸弹在水面，同样跳上水面的墙就可以。他跳出画面上方之后，会从天降下插落地面，插下时会飞出冰碎伤害玩家，若持有火属性装甲，可趁他着地的瞬间用火属性蓄力剑斩开冰碎及伤害BOSS。战胜后可取得冰属性胸部装甲。

【再生工场】

区域1：小老鼠会从洞中钻出来，在洞口不断挥剑消灭它们。接着有些铁锤吊着，用大跳跃便可轻松避过。在上层有一道精灵空间门，右方有些废物池，废物池如流沙一样会令人沈下去，不断按跳制可跳回池面。

中BOSS!!

巨型蜂巢吊在画面中央，蜂巢一开始紧闭着，待蜂巢打开才可伤害它，建议使用炮弹对付。打开时会飞出两只蜜蜂，并射出两滴粘液在墙上，不过粘液没有伤害性。

区域2：一开始就有精灵空间门，接着有很多输送带，玩家要逆流而上，但输送带途中会有障碍物掉下，需要破坏障碍物。顶层中央的天花板有个把手，攻击把手可改变输送带的滚动方向。

BOSS!!　神死恸暝

相克属性：冰

懂得飞行的BOSS。他靠近主角张开斗篷时，身体会飞出大量蝙蝠，此时可趁机冲到他背后，否则便要干掉大量蝙蝠。在空中他会放出一些音波攻击，音波撞墙时会反弹。在地面时会放出蓝色回力光球，不过光球只会攻击地面范围，跳上墙壁便安全。战胜后可取得雷属性胸部装甲。

【旧居住区】

区域1：这关被草丛和树木覆盖，使用任何武器的火属性蓄力攻击可烧掉植物，这样才能发现隐藏通道。开始地点前方有道门，进去发觉有障碍物堵塞，用拐打破障碍物便可入内。在上方有棵树，用火属性蓄力攻击烧掉它，入内再用拐打破墙拿道具。在机械花之后的地方，看见地上有些砖块，用拐向下插打破砖块，发现一道门，入内拿道具。接下来某些地方有蘑菇阻路，同样用火烧掉它。在左上方会发现第3道门，入内在尽头有很多磨姑，烧掉磨姑，爬下去拿1UP及道具。

区域2：入房间发生剧情后便可通过，无需战斗。来到区域2，开始地点上方有楼梯被草丛挡着。继续前进，有些地板会向下跌，跟着地板掉下去，途中别忘拿道具，掉到最下方时小心尖刺。

中BOSS!!

前进途中会出现地虫形的中BOSS，它的身体分为多节，每节都装有枪眼，会发射子弹，可用回力盾挡回子弹。其中一节的绿色部分是弱点。

区域3：有投炸弹兵的地方，其实在第1个炸弹兵的上方高处藏有E罐（后备HP），想拿就要先消灭第2个炸弹兵，站在高台位置向左大跳，在空中用拐向下插落第1个炸弹兵，便可弹上去拿E罐。在底部看见一只鳌形敌人，在旁边滑下会发现磁碟。从右边滑下发现门，入内也可找到磁碟，但并不容易跳上去。再前进就到达BOSS房间。

BOSS!!　杀刃祈祷师

相克属性：没有

螳螂形的BOSS。站在地面时会直飞出镰刀，镰刀会挡开炮弹攻击，所以要先冲刺避过镰刀，再发动攻击，当镰刀回来时，就要跳起避开镰刀。在地面也会连续投出旋转镰刀，需要冲刺穿过。他贴在两边墙角时，会投出旋转镰刀，不过镰刀只会沿着墙和地面滚动，跳起便可避过。

【导弹发射场】

区域1：敌人是步兵和监视器，爬上楼梯有一个半圆形物体，它的顶部会飞出敌人，打半圆形物体和飞出的蝙蝠都可获得磁碟。爬上另一条楼梯，左上方有精灵空间门。之后有输送带和升降机，第2条输送带的上方藏有磁碟，左边尽头也有磁碟。上方第2个半圆形物体的左上方，有通道藏有磁碟。

区域2：爬上导弹发射台，ZERO趁导弹发射时跳上导弹。从导弹头部开始，向左移动，走到尾部时，导弹分开了两节，发现下方有新通路。在导弹内部前进时导弹会再次分开，持续几次后便到达BOSS房间

BOSS!!　黑暗精灵

相克属性：没有

两个球体形BOSS，他们的HP很多！橙色精灵会在空中散下光粉攻击，站在光粉之间的空隙回避。当两个精灵都变成橙色时，他们会一同撞向中央，并产生大爆炸。他们的生命所剩无几时，会合体成一个大眼球，眼球中央是弱点，眼球会向地面放光球，光球会贴着地面散开，要跳起避开。

【夕暗沙漠】

区域1：建议用手枪进行这关，远距离攻击敌人。潜在地底的敌人要等它跳出地面时攻击。经过斜坡后会有流沙，站得太久就会下沈。前方有些浮空的炸弹球，用枪远距离射爆它，太近会被爆炸所伤。

中BOSS：巨型沙虫

在一个流沙斜坡上打一只巨型沙虫，沙虫全身都是弱点，而且只会在画面最右边钻出来，由于位置固定，所以很容易对付，沙虫每次钻出来，头部都会飞出不同类形的武器，不过武器都可以打掉，不用刻意回避

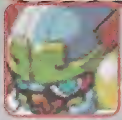
区域2：前方有些柱子，上面有螯形敌人。跳上柱顶可取得磁碟，第3条柱子也有磁碟，不过需要用拐向下刺敌人弹上去拿。前方有部飞机，飞机会跳出步兵，飞机前方的柱有两片磁碟。

BOSS!! 法鲁

相克属性：冰

法鲁害怕冰属性攻击。他在空中会投出法杖攻击，很容易可以避开。当他潜入地底时，左右两边会从地底钻出棺木夹向玩家，要趁棺木钻出时攀上棺木，再跳出夹击，不过最后一下夹过来时，一定要用拐弹高避开。若他在空中不投出法杖，会变出木乃伊，或令地形变成凹凸。

【亚拿托尼之森】



区域1：敌人多数是蜜蜂和花，蜜蜂会不断出现向你撞击，用剑对付最为有效。越过第一棵大树，会有半圆形敌人。

区域2：开始看见地面的开关，踏上开关启动机关，会令前方的巨大方块移开，如此便可前进。第2个开关的上方有块砖，用拐把其压到开关上，便可前进。途中在墙上有些炮台，炮台死了又会复活，打几个会掉下磁碟。踏上两个炮台下的掣，再快速穿过右边机关可取得“119磁碟”。

在有针刺的地方，先踏上开关，然后用拐弹上方块顶，再快速冲刺通过，通过后跳上左上方可取得回复道具。有砖块和针刺的上方高处藏有E罐，右边同样要弹高的地方有“076磁碟”。在BOSS房间前，向下插破砖块，可取得回复道具及“040磁碟”。

BOSS!! 火尾猿猴

相克属性：雷

一开始猿猴会全身着火，周围乱冲乱撞，撞碎周围的砖块，这绝对是好事，撞碎砖块增加玩家的移动范围。他在地上时，会放出一推小猴，应先跳上墙，引小猴及BOSS过来，再用大跳跳到他们背后，用蓄力剑攻击。他在空中旋转成风火轮时，只要不接近就安全。

【前线基地】

区域1：很快就会掉落水中，敌人与海底遗迹差不多，都是食人鱼、机械人等。

区域2：消灭机械人会掉下“128磁碟”，右上方可取得“032磁碟”，跳上左上方高处取得“015磁碟”，这里的喉管会喷出冷气令你结冰，被冻住要不停按十字键解冻，幸好冷气没有伤害，最左上方位置有“109磁碟”

区域3：天花板有些冰柱掉下，直接冲刺便可，爬上几条楼梯取得“035磁碟”。在针刺地带，要先破坏天花板的冰柱，再跳过针刺地。之后的天花有只蜘蛛敌人，跳起斩击它。消灭喷出炸弹球的机械可取得“136磁碟。

BOSS!! 冰雪野牛

相克属性：火

很容易对付的BOSS，建议用蓄力炮攻击对付他。一开始野牛头上的角会程抛物线飞向前，然后再跳到左方放雪球，只要先退后避开冰角，再向前冲避开雪球便可。落下雪球之后，野牛会向前喷出冷气，令雪球结成冰刺，并且令玩家退后，不过冷气并没有伤害，只要尽快破坏冰刺，便可确保有足够回避空间。

【区域X-2】

区域1：向右下前进的地方，用拐弹起会找到“110磁碟”。下层有些浮空的升降机，地面和顶部都是针刺，要跳上升降机来移动，在第4部升降机（有步兵站着）的上方有“062磁碟”。通过针刺地带，有些红色激光装置，激光没有伤害性，不过被激光照中，就会飞出4只紫色敌人，它们会一起出现左右夹击。留意出口在尽头的右上方。

区域2：左右两边都是针刺，利用中央的升降机向上移动，建议用拐弹高来移动，途中有些蓝色炮台，打爆4个可取得“137磁碟”。到了向左移动的地方，会有浮空炸弹，不久便到达BOSS房间前，不过左方还有“069、061磁碟”。

BOSS!! 复制X MK2

相克属性：无

穿上最强装甲的X，他会不断改变攻击武器，更会回复自己的生命，不过X的战斗力并非想像中那么强，而且攻击力不高。X的主要攻击是发炮、贴地冲刺铲、空中冲刺，不过炮的攻击速度很慢，可以轻松避开，再用剑或开炮向他反击。战胜后，真正的X会登场出来对话。

【能量设施】

区域1：地面和天花板有陀螺，墙上有黄色三脚怪，还有一种蝴蝶形敌人，用雷属性攻击黄色物体可开灯。打蝴蝶会掉下“155磁碟”，前进途中会取得“056磁碟”。向上爬楼梯的地方，爬上右上方可取得“124磁碟”。

中BOSS!?

这是一个动力装置，其实并不算是BOSS，因为它根本不会攻击。动力装置是一条会自转的大柱，柱上面有些按钮，全部按下便可通过。

区域2：继续前进，敌人以蝴蝶和蓝色炮台为主，很快便到达中BOSS房间。

中BOSS!!

这才是真正的中BOSS，房间中央的圆形是BOSS，两边墙和地面都有陀螺，空中有两个浮台，要跳上浮台来回避攻击。当中央圆形打开盖，露出的绿色部分就是弱点。留意BOSS会顺序变成红色和蓝色，红色时会向低处喷火，蓝色时会向高处喷冰，喷火时要跳上浮台回避，喷冰时只要站在两边不受陀螺攻击的位置就可以。战胜后取得“149磁碟”。

区域3：空中有些钢筋向横移动，攻击手把可改变钢筋的移动方向。先将钢筋移向左，再跳上左上方可取得“064磁碟”。然后将钢筋移向右，乘着钢筋通过针刺地，但途中有些针刺顶头，需要站在钢筋的边缘，令钢筋倾斜便可避过针刺。在尽头的右上方有“095磁碟”。

中BOSS!!

再来一个动力装置，不过装置周围会出现菱形敌人，建议用剑消灭它们发出的针，顺势斩破装置的按钮。

区域4：

开始有一条长电线，电线左方的缺口可以进去拿“078磁碟”。落到底层的右下方又有一个手把，上方很多钢筋在移动，改变钢筋的移动方向，令最高的钢筋向左移，便可跳往左上方拿取“004磁碟”及1UP。将钢筋变回原本的移动方向，跳往右上方，到达BOSS房间。

BOSS!! 百念之狐毒

相克属性：雷

狐毒会连续射出火球，用炮连续射击火球，可改变火球的飞行轨道。当他化身成火炎，必需跳上墙角，再趁火炎飞近墙角时，用大跳跳上画面之上避免受伤。他飘浮在右上角时，会放出火球围着自己转动。

【雪原】

区域1：敌人除了地底穿山甲和直升机炮，还有一种绿色巨型机械人，打败绿色机械人，便可乘他们的浮板前进，但注意尽头是悬崖。悬崖上有只甲壳虫，要趁他露出枪眼才能伤害他，打两只可取得“162磁碟”。再前进落斜坡，在冰桥上取得“029、025磁碟”。而在冰桥下路的第2个空穴位滑下，会发现一个破位，入内用拐向下插可取得“103磁碟”。

中BOSS!!

在斜坡顶会钻出一条冰虫（样貌与沙虫相同），冰虫会轮流在左下和右上出现，在右端时会向天喷雪，斩破落下的雪便可，左端时会喷出4个较大的雪球，建议在右上方跳起避开雪球。击倒它取得“060磁碟”。

区域2：第1个空穴的右边滑下可取得1UP，在下路可取得“123磁碟”，较前方的上路有“086磁碟”，不久就是BOSS房间。

BOSS!! 超球冰霸王

相克属性：火

冰霸王会跳到玩家头顶压下，用冲刺回避这招。他抓住天花板时，会在空中散下冰柱攻击，可以用剑斩破冰柱。在地面靠近他时，他会向前飞出流星锤，流星锤有一定长度，所以平常不要太接近BOSS。

【水浸的图书馆】

区域 1：

开始不久，来到被水淹没的地方，水位会不断上升和下降，上升时水中会产生电流，水上有些龙龟，射龙龟的头令它反转身体，再跳上龙龟肚子便可通过。在水中右下角藏有“051 磁碟”，需要趁没有电流时下水拿。前进又有龙龟，不过本次天花板有针刺，不可以站在龙龟上，需要趁没电时一口气通过，在尾段右上角有“096 磁碟”。

数据房间：

进入 DATA ROOM，在电脑位置按上可以查看四片磁碟放在那个房间。

区域 3：

这里有很多蓝色跳蚤，下水到了很多房间的地方，这时玩家要进入先前DATA ROOM所提示的两个房间，分别是下图1、2两个位置，第2行第5道门（蓝门）和第3行第4道门（红门），其他房间可取得各种道具。回DATA ROOM查看电脑，会叫你去拿另外两片磁碟，进入第2行第3个（黄门）和第3行第5道门（蓝门）拿磁碟。

BOSS!! 电鳗雷神

相克属性：冰

拿齐4片磁碟时，BOSS突然出现。他会在房间内上下左右四个洞穿插，不时在各洞口露出头部和尾部，头部是他的弱点，而尾部会放出电球，电球不可破坏，必需回避。用冰剑可轻松消灭他。

【巨大升降机】

区域 1：途中在高处可取得“080 磁碟”。在尾段用大跳跳到右上角可取得“054 磁碟”，若拿取磁碟之前掉了下去，就不可以跳回来。

区域 2：跳上巨大升降机，升降机降下时，左右两边会落下两种敌人，其中一种有盾，可以射到他掉下升降机，或等他张开盾时进行攻击，击倒数只分别可取得“148、144 磁碟”。

中 BOSS!!

有两种攻击模式，1 是用身体冲撞到边沿，玩家要跳到升降机两边回避，或装上影子靴（上行第 1 件脚部配件），用冲刺穿过他。第 2 种攻击模式是飞出回力标，同样跳到升降机两边便可，所以技术好，又不怕跳到手软的玩家，只要保持在升降机两边，不断开炮攻击便可获胜。击倒他取得“088 磁碟”。

区域 3：升降机继续落下，继续对付敌人，本次多了一种机械兵，他们的攻击会令玩家弹开，有掉落升降机的危险，击倒 4 只可取得“129 磁碟”，消灭全部敌人便进入下一部分。

区域 4：这里的敌人和区域 1 一样，只要小心别碰到针刺便可。

BOSS!! 咬哭之守护

相克属性：无

BOSS 的弱点在头部，但受到两臂保护，炮弹、剑和拐都很难击中，而回力盾正是他的克星，用回力盾蓄力攻击，便可确实地伤害他。他会垂直跳起拿出大箱，把箱投向前，再冲刺撞破箱子，被箱子压中会立即死亡！避开箱子后跳上箱子便可。还会垂直跳起拿出铁棒，将铁棒扭曲成回力刀形状，再投出攻击，投出时不会打中地面，回来时才会攻击到地，所以站在地面避开第 1 击，再冲到安全位置避第 2 击。BOSS 身体会不断发出紫色球，球会沿着地面滚向左右两边，可以跳起避开。两个胳膊变成狗形向前飞扑，攻击狗可直接伤害 BOSS 的生命。

【基地】

进入控制室左边的房间，遇到四天王之贤将，对话后返回 LAB 室，便可找到谢路华。之后与雪儿谈话，了解各种情报，X 也会在事件中出现，对话后 ZERO 被传送到地底基地。

【地底基地】

区域 1：落到底有些浮台，浮台底显示了浮台的移动方向。在左上角有一个房间藏有“038 磁碟”，要用拐弹上去房间。在下方的细小平台有“180 磁碟”，右边则有一个 1UP。

区域 2：敌人以跳蚤、蜘蛛、机械兵为主，途中有“087 磁碟”，在向下落的地方有“083 磁碟”。

BOSS!! 黑暗精灵

相克属性：无

再次与黑暗精灵交战，本次他们改变了攻击模式。黑暗精灵会在画面中打转，跳起便可避开，顺势挥剑攻击。他们会移出画面外，然后在左右两边的地面夹过来，同样跳起避开。生命剩余不多的时候会合体成眼球，眼球有 4 粒光球贴着，眼球会周围移动以身体撞击，用炮弹或回力盾反击。眼球绕一个圈后，会射出 4 粒光球攻击，在眼球下左右冲便可避过。

【最终战场】

区域 1：敌人只是步兵和蝴蝶，打步兵会掉下“126 磁碟”。前方有升降机，小心地面和顶部的针刺。

BOSS!!

进入房间会发现 4 个传送装置，分别传送去打头 4 关的 BOSS，采用相同战法便可，每打完 1 个 BOSS，都会出现补充生命道具。

左上：杀刃祈祷师　　右上：神死恸限

左下：冻葬之死兔　　右下：曼陀罗火碎龙

区域 2：地面是冰，装上防滑靴便可怕地形影响。途中有“151、019、020、178、164 磁碟”。

BOSS!!

另外 4 个 BOSS，同样，每打完 1 个 BOSS 都会出现补充生命道具。

左上：咬哭之守护　　右上：能鳗雷神

左下：超环冰霸王　　右下：百念之狐毒

区域 3：在向下移动的地方，要小心针刺，通过针刺便到达 BOSS 房间，途中有“179、011 磁碟”。

BOSS!! 奥米加

奥米加的手会拿出宝剑，瞄准玩家向下插，左右冲刺就可以避开。宝剑插下时，弹出的碎石都有伤害。另外，他伸开双手时，一只手在上方，一只手在右方，双手会放出波动攻击，右方的手在较高位置放波动时，可以用冲刺在波动下方略过。

BOSS!! 奥米加最终形态

最终形态是一部超巨型机械人，机械人头上的红水晶是弱点，建议用炮弹对付他，玩家掉下右下方会立即死亡。BOSS 肩膊的光球闪动时，光球会由右至左向 3 个位置射出激光，可以跳起避开，顺势开炮还击。右下的大炮闪动时，大炮会射出 3 个大光球，最佳方法是用影子靴穿过，不过大跳都可以避开。额前的光闪动时，会飞出一条光蛇追着玩家，当光蛇掉到地面就会溜走。另外，还会放出一个巨型红色光球。光球会贴地追着玩家滚，要用大跳避开。被光球吸入的话就要按十字键松绑。

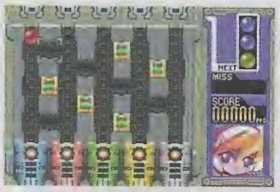
BOSS!! 复制 ZERO

最终 BOSS 是拥有最强装备的复制 ZERO，他有 3 条生命，懂得各种 EX SKILL，懂得冲刺用升龙斩。在地上会连续斩出 3 个冲击波。在地上也会向 6 方向发出波动。见他斩击地面，天上便会落下 3 块石。跳起时会向 6 方斩出飞标。战胜后会发生事件，四天王及真正 X 登场，玩家向复制 ZERO 使出最后一击，便进入 ENDING 画面。

【爆机后隐藏模式】

看完爆机画面及制作人名单之后，会显示打开了的隐藏模式，并且将爆机 SAVE 储存起来。

小游戏“ZERO”



小游戏“雪儿”

爆机条件	打开模式
任何级爆机	增加 HARD MODE，按紧 L1 选“开始游戏（はじめから）”便可进入
	增加小游戏（ミニゲーム）“ZERO（ゼロ）”
S 级或 A 级爆机	增加小游戏（ミニゲーム）“雪儿（シエル）”

隐藏 BOSS 登场！

第 1 代的四天王之一隐将会以隐藏 BOSS 身份在本作登场！就在倒数第 2 关进入精灵空间，去很多刺那里的左上房间进入传送门可遇到，如果没有进入精灵空间的话只能得到一个芯片。

这回的卡比除了保留原来特色外，加入了更加有趣的同伴系统，这下就算没有别的玩家通信，也可以“亲嘴”了（爆）

基本能力

卡比虽然看上去“肉忽忽”的，但却上天入地无所不能。让我们先了解一下基本操作：

L 键长按：回到镜之王国入口。

R 键：召唤同伴。

START：进入菜单画面，可观看地图和其它资料等。

SELECT：使卡比恢复到普通状态。

陆地

方向键的左右：控制卡比移动，连按两次为奔跑。

↑：卡比会含着一口气，漂浮在空中。

↓：蹲下，画面变为俯视视角。

A 键：跳跃。跳跃中再按一次，即进入空中漂浮状态。

B 键：卡比著名的吸星大法，可以吸入道具与敌人。

↓＋A 键或↓＋B 键：滑铲（有攻击判定）

从高处向下落时也会有攻击判定（类似马里奥）。

空中

空中漂浮状态十分实用。躲开BOSS的攻击，去往版图高处等都要用到。

方向键：控制卡比在空中的移动。

A：将嘴里含着的气吐出，有攻击判定；之后解除空中漂浮状态。

水中

在某些关卡中卡比可以潜入水中，这时便切换为潜水状态，而一些能力也可以在水中使用。

方向键：控制卡比在水中的移动。

B：水枪攻击。

A：游泳，使自己向上浮起。

吸入敌人后

吸入敌人后便无法进入空中漂浮状态了，不过按↓可以把敌人消化消化。

如果吸入的敌人有特殊能力的话，那在按下↓后卡比就能获得相应的能力了。

如果不选择消化，则按B键还可以发射星型弹攻击。

一些卡比可以使用的敌人能力

魔术师

用闪电攻击敌人，距离威力都不错。

招式：

B：闪光球攻击。

格斗家

战斗主力之一，招式非常多。

招式：

B 键：连环攻击。

B 键（长按）：波动拳（体力剩 1 时，威力增加）。

B 键（空中）：旋风腿。

↑＋B 键：升龙拳。

→＋B：旋风腿。

B 键（奔跑中）：回旋踢。

空中↓＋B 键：流星腿。

雷神

招式：

B 键：全身各方位放电（皮卡秋？）。

冰神

可以冻住敌人，但射程较短。

招式：

B 键：吐气冰冻敌人。

风神

变身为龙卷风时全身无敌，时间较短。

招式：

B 键：变成龙卷风。可以控制方向（但比较难控制）。

火神

各属性中怎能没了火？又一个本人推荐的能力。

B 键：喷火攻击。

锤头男

一些灰色砖块是要用锤子来敲碎的。

招式：

B 键：锤子攻击。

B 键（空中）：回旋锤。

↑＋B 键：火焰锤。

B 键（奔跑中）：旋风锤。

伞之绯水

有点《KUNOICHI》的感觉。中规中矩的能力，还可以用来减缓下降速度。

招式：

B 键：甩水攻击。

B 键（长按）：抵挡反击技。

火焰冲击者

最速过关首选之一，冲刺时处于无敌状态，且能撞开大部分可破坏的障碍物。

招式：

B 键：火球冲刺。

导弹专家

威力不俗，但实用度一般。

招式：

B 键：变身成导弹飞行，和火焰冲击者有些相似，但比较难控制。

炸弹人

使用威力强大的炸弹，但每次攻击前都要经行“装弹”。

招式：

B 键：拿出炸弹。

拿出炸弹后方向键＋B 键：向各方向扔出炸弹。但如果没能及时把炸弹扔出……

↓＋B 键：把炸弹安置在身边，一定时间后爆炸。

林克

我用得最多的能力，各招都很实用，尤其是升龙剑气斩。

招式：

B 键：斩连击。

B 键（空中）：回旋斩。

↑＋B 键：升龙剑气斩，强烈推荐多多使用。

↓＋B 键：突剑。

赛车手

在地面无敌的能力。

B 键：车轮变身。

摔跤手

这个，可以说是吸星大法的加强版。

招式：

B 键：吸气，且不会中断，可以一吸到底。吸到手后便能施展投技了。

回力刀高手

拥有直线攻击的能力，但不太实用。

招式：

B 键：投出回力刀。

X 战警

威力弱，但射程与连发速度都能让人满意。

B 键：射击，射到斜坡上还会反射。

石块

其实用价值在于有坡的地面，但地面上已经有了无敌车轮在先，所以……

招式：

B 键：石块变身，落地之前有攻击判定，落地后无敌。

●NINTENDO●4月15日●ACT●1至4人玩●卡带●芯片记忆●4800日元
●http://www.nintendo.co.jp●对应双打线
星之卡比 镜之大迷宫
Text：KKKKKKKK Design：Kennie

B 键（奔跑中）：冲刺中变成石头。

爱之神

有些关卡如能活用在空中不会下落这一特点会更容易一些。

招式：

B 键：射出弓箭，可以蓄力使用。

睡宝宝

这个，太可爱了！不过除了可爱之外没有任何实用价值……

招式：

吞下后先睡 5 秒，之后回到普通状态，睡觉时全身无敌。

超人

集多种能力为一身，超强！

招式：

B 键：连环攻击

B 键空中：空中连环攻击。

↑＋B 键：升龙剑气斩。

→＋B 键：木锤攻击。

空中→＋B 键：旋转锤。

↓＋B 键：变成石头。

外星人

又一实用能力，其实卡比本身就是外星生物。

B 键：使闪光球攻击

长按 B：激光炮，可蓄力使用

胜负师

要些运气的能力，但变出的都是好东西。

招式：

B 键：启动轮盘，按 B 键停止，类似老虎机。可按出的内容有

召唤黑夜。

把敌人变成加血道具。

一段时间内无敌。

把敌人变成 1UP。

随机获得能力。

厨师

锅里竟然什么都能装下……

招式：

B 键：把屏幕上的敌人吸到锅里，使用后恢复到普通状态。

万能剑神

说明：游戏里的终极武器，威力无穷。2 周目可随意使用，并且被弹开后不会消失。

B 键：连环斩攻击。

B 键（空中）：空中剑斩。

B 键（长按）：剑气攻击。

↑＋B 键：上突斩。

↓＋B 键：突进斩。

↓＋B 键后↑＋B 键：连环斩。

空中↓＋B 键：下突斩。可以震开大块的星星石，这样就不用召唤同伴一起吸了。

奔跑中＋B 键：剑气突击。

奔跑中＋A B 键：空中剑气突击。

同伴的用处

这回的同伴非常重要，完全没有鸡肋的感觉。因为他们不仅能帮助卡比战斗，还可以合力打开机关，接吻补血，借命等用途。

地图及攻关简介

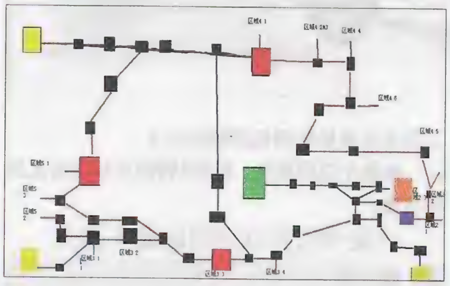
游戏的目的是要收集到足够的镜片，打倒最终 BOSS。所以要想简单通关的话只要拿到各个小 BOSS 手里的碎片即可。

到一个新的区域中踩下星型按钮后，便可开启从这里通往镜世界入口的大门（镜？）。

开启了所有的道路

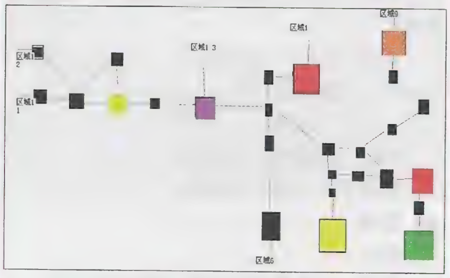
有不少区域之间是相连的。要想进入新的关卡，就要找到通往该房间的入口。

区域 1 地图



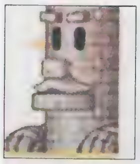
注：地图中黄色为 GOAL 地点，红色为踩点地点，橘黄色是放有大心的地点，效果为增加HP上限，紫色版图中能找到放有地图的宝箱，绿色为 BOSS 战地点（区域 1 无 BOSS，绿色为镜之国入口）。表示道路的蓝色线为单向通道，红色线为双向通道。

区域 2 地图



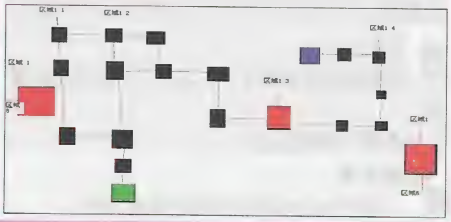
BOSS 1：树

（注：BOSS 战会因卡比吸收的能力不同而打法有所变化，攻略主要针对普通状态的卡比。）

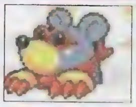


在地面的时候注意上方会有物品砸下来，那些都是可以吸收的。之后用星弹攻击 BOSS 即可。

区域 3 地图

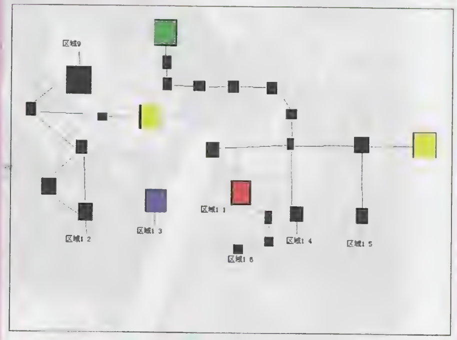


BOSS 2：土拨鼠

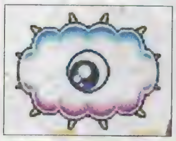


到处钻的家伙，同样可以吸收其吐出的东西进行攻击。

区域 4 地图

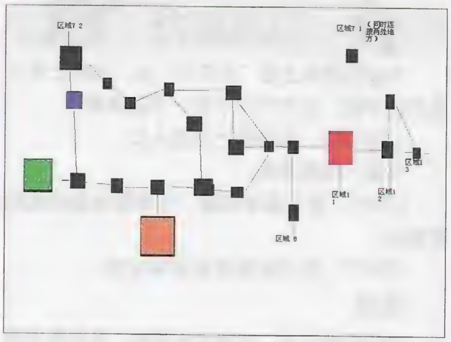


BOSS 3：云眼



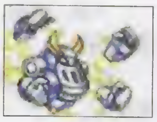
平常注意灵活利用空中与地面状态躲避其攻击。同样是等到出现敌人后吸收并以星弹击之……

区域 5 地图



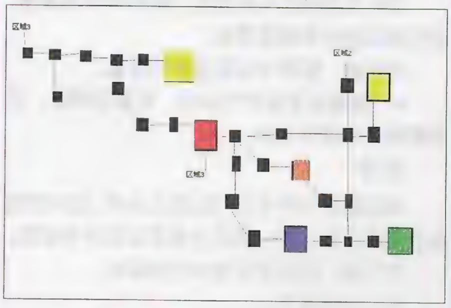
BOSS 4：机器铠甲

是一开时可能会让人一头雾水的 BOSS。其实只要将它打到版边的电网上便能扣它的血了。但之前需要等它把飞拳打到地面或墙上，再将这些“零件”吸收为星弹便可反击回去。建议在其接近墙壁时再用星弹攻击。

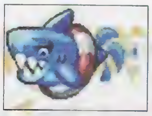


打败一次后，BOSS 就会剩下一个飞来飞去的头。这时只需注意吸收子弹和攻击 BOSS 的时机便能轻松取胜。

区域 6 地图

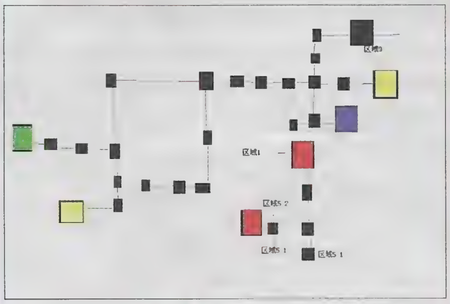


BOSS 5：鲨鱼

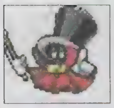


可以利用水下与空中状态的切换躲避其攻击，之后将其在水中发射出来的东西变成星弹，回敬给它……

区域 7 地图

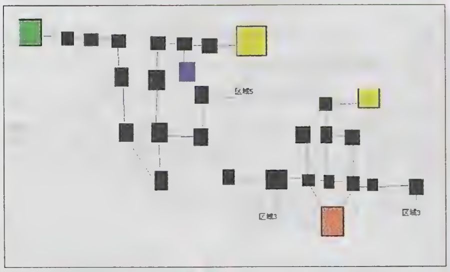


BOSS 6：魔术师



在躲过其攻击后，看其敲帽子便是充弹时间了。在攻击时应该注意它变成帽子时是有无敌时间的，注意把握机会。

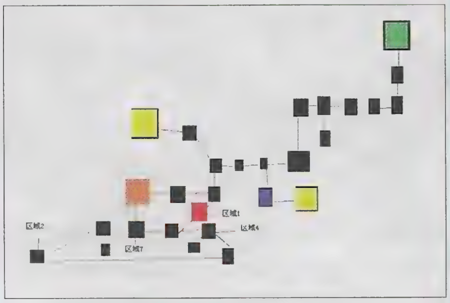
区域 8 地图



BOOS 7：黑暗夜

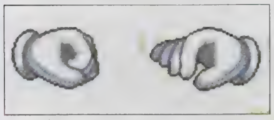
机动性比较高的BOSS，身手不凡。要躲避它的攻击并非易事，一定要掌握好对手的攻击节奏。在其攻击过后会产生星星，又到了弹药补充时间了（笑）。剩下的事想必不用多说了吧。

区域 9 地图



BOSS 8：双手套

这个BOSS非常弱，其实就是之前手套小BOSS的加强版，手套从一只现在变成了一对。打法也很简单，只要在其指着你的时候等着吸收子弹再攻击便可，十分轻松的一战。



最终 BOSS

1：第一场又是与黑暗夜的对决，不过这回敌人可比上次强了不少。一定要沉着应战。注意当它蓄力时一定要拼命飞到其后方，这样才不会被几乎为全屏判定的龙卷风击中。

2：这一场还是装备万能剑的好，用普通状态虽然也能赢，但实在有点麻烦。基本也就是躲过其镜子攻击后，吸收释放出的星星，再用星弹打它便可。其后的3场战斗除场地变化外就是BOSS又追加了瞬间移动等强力招数。切记在BOSS放下一个球后一定要在第一时间将其破坏掉，不然是没法躲的。

3：大眼珠看上去虽凶狠诡异，但其实除了皮糙肉厚外并没有什么特别之处。掌握了敌人放出镜子的走向后便能轻松应付。注意BOSS战中屏幕会突然倒转，别被吓着了……

4：最后是传统STG，很简单。等到字幕一出来，便可以疯狂的射击了……

攻关难点提示

"卡比系列"重在对地图的探索，况且整体难度低，按照地图走基本无成问题，笔者就不在这废话了，只把一些难点提一下：

1：大星星石要用剑技——升龙剑气斩（↑＋B键）震开，还有就是需要召唤同伴一起来吸的那种。

2：木桩等机关需要打倒旁边的小BOSS，利用其能力才能打开新通路。不少地点也需要同样灵活运用各种敌人的能力才能解开机关或通过场景。

3：灰色的小石块是要用火焰冲击者或锤子才能击碎的。

4：有绳索的落脚点需要用剑系武器割断上方的绳子，方能使之落下。

5：一些地点需要大胆的跳下去才可以到达。

6：一些看到卡比会缩回地中的镜子，要接近后变为空中状态，对怪物吐气，击退它便能进入镜中。

7：一些机关需要注意开启的顺序。

8：记得灵活"利用"同伴。

9：通关后（也就是2周目）可以随便使用以前只能在最终BOSS战时出现的万能剑。

100% 完成心得

FILE 1 100%

要想使完成度达到100%，除了记住以上几点外，还需注意：

1：一定要拿到各地区的地图。因为玩家没去过的地方，或没拿到宝箱的话，地图上相应的地点便不会闪烁。拿到地图后玩家便能查看遗漏了哪里了。

2：最后3%的完成度在最后的镜中。

3：建议在2周目拿到万能剑后再尝试达成全完成度，因为万能剑基本可以打开任何机关。

4：活用L键会回到入口，这样可以少走冤枉路。

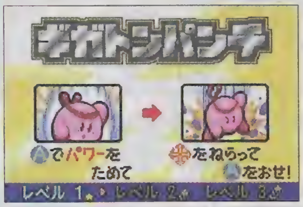
完成度达到100%后会还会追加"Boss Rush Mode"

小游戏详解

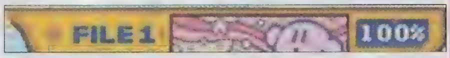
星之卡比的小游戏一向都有简单，耐玩，具有挑战性等特点，这次会当然也不会例外。小游戏中有3个难度可供不同的玩家选择。让我们挑战新成绩吧！

刚开始有一个盖着盖子的盘子，等经过一定时间后，盖子会被拿走，露出红红的苹果。对！就是趁现在了，快按键吧！只要够迅速，便能抢到苹果了。但注意有时会出现炸弹，抢得太凶就会遭到报应……看到卡比成功抢到苹果的样子实在是太可爱了。

一开始画面上方会有个力槽，在力度达到最高处时按键便可蓄力，一共要攒3次。注意在选择力道时是有时间限制的。然后在卡比落下时对准岩石上的准心就行。准确无误的话，999层便能一砸到底，实在够夸张。



这个流星冲浪游戏玩法没有想象中那么复杂，只需一个键便可以。具体方法就是当滑板到达滑坡（浪头）顶端时，按A键便能实现加速，先到终点的获胜。



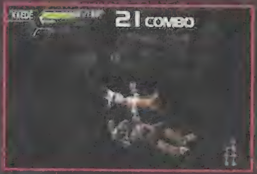
● CAPCOM ●已发售● ARPG ●1人玩
● 7140日元● DVD-ROM ●记忆容量 52KB

CRIMSON TEARS
Text:秀吉 Design:SL

© 2004 SPIKE All Rights Reserved.
© CAPCOM CO LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

Crimson Tears クリムゾン ティアーズ

首四关率先攻略！



《CRIMSON TEARS》是一款以动作为主的游戏，玩家可以从迷宫中取得道具，通过合成来增加自己的实力，挑战更强的敌人。

利用 COMBO 增加经验值

玩家击打的Combo次数越多，能够获得的经验值也会随着增加，而在每一关可得到的经验值数也会有所不同，详情请参阅下表：

Combo 数	Stage 1	Stage 2	Stage 3	Stage 4
10	20	40	60	80
15	40	80	120	160
20	70	140	210	280
25	100	200	300	400

避免 OVER HEAT 的方法

当角色的MT值全满时，便会变成OVER HEAT 状态。此时人物的攻击力会大幅上升，但防御力会减少一半，HP也会慢慢减少，而在OVER HEAT完结后，角色的HP会大量地减少，情况极为不妙。除了使用道具来减少MT值外，暂时放弃使用武器也可减慢MT值的上升速度，原因是MT值的上升速度是根据武器固有MT上升系数而定的，因此当明日香(アスカ)装备二刀流时特别容易OVER HEAT，另外使用必杀技也会令MT值增加，大家必须控制使用的次数。

COMBO 与道具出现率的关系

从每一种敌人的身上最多会掉下来4种道具，越珍贵的道具掉下来的机会就越低。基本上连续击打的COMBO数越多(只计敌人倒地后)，掉下来的道具就越珍贵，所以在尽可能的情况下，也应该以COMBO为目标，这样才能得到有用的道具。

COMBO 与掉下道具率

EX COMBO 1HIT	道具 1～6 掉下机会率 +10%
EX COMBO 2HIT	道具 1～6 掉下机会率 +15%
EX COMBO 3HIT	道具 1 掉下的机会率 0%、2～6 道具掉下机会率 +10%
EX COMBO 4HIT	道具 1 掉下的机会率 0%、2～6 道具掉下机会率 +20%
EX COMBO 5HIT	道具 1～2 掉下的机会率 0%、3～6 道具掉下机会率 +20%
EX COMBO 6HIT	道具 1～2 掉下的机会率 0%、3～6 道具掉下机会率 +25%
EX COMBO 7HIT	道具 1～2 掉下的机会率 0%、3～6 道具掉下机会率 +30%

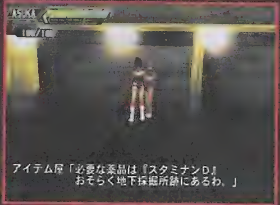
※ 1：道具 -1、2：道具 -2、3：道具 -3、4：道具 -4、5：道具 -5、6：金钱

救出行动

当角色在迷宫中死亡时，玩家可以选择由其他同伴进入迷宫进行“救出行动”，将死亡中的同伴救回。成功救出的话，就能够保留死亡中角色身上的全部道具和装备，否则就会完全消失。假如角色是在BOSS战时身亡，进行救出行动的同伴便需要击破BOSS才能救回死亡的同伴(BOSS的HP会变为50%)。由于实行救出行动时是不能购买及更换道具(装备)的，因此玩家最好先为每一位角色都装备上最强的武器后再出击。

カエデに代わってネレウスに再戦します。

SUB EVENT



アイテム屋「必要な薬品は『スタミナンD』
おそらく地下採掘所跡にあるわ。」

在每过一关后，跟商店街的商人谈话都会接受额外的委托，他们会要求玩家到迷宫中寻找特定的道具，只要打倒敌人后就有机会取得，难度并不高。当玩家完成了委托后可得到道具作为报酬，所以有时间一定要挑战一下！

委托	需要道具	报酬
STAGE 1	辉く碑石	シャインナックル＋必杀技扩张パーツ
STAGE 2	スタミナD	ブーストHP＋必杀技扩张パーツ
STAGE 3	真铁钢	魔剑“村正”＋必杀技扩张パーツ
STAGE 4	パワードリンクE	ブーストAT＋必杀技扩张パーツ

※道具()内的数字为道具的出现率。当敌人持有武器时，该持有武器会视为ITEM-3。

版数攻略

STAGE 1 水质调查施设

CHECK POINT

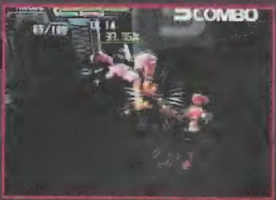
由于是第一关的关系，迷宫的构造比较简单，敌人的能力也很弱。当到达了第2、3层之后，地面上会喷出毒雾，假如不小心接触到这些毒雾便会中毒。所以在进入迷宫之前，最好先购入“ポイズンキュア”、“エネルギードリンク”及“リターナー”等道具。其中“リターナー”这类道具极为重要，玩家只要在危险时使用它就能立刻返回地面，但要留意在倒地或密室中是不能够使用的。

BOSS BATTLE

BOSS是一位液体战士，在攻击后便会马上化成液体，再从房间中的四个角落出现，向角色展开攻击。跟这个BOSS战斗时，玩家要特别小心他使用的水弹攻击，最好四处走动或利用紧急回避来闪躲。当避过BOSS的水弹攻击后，马上接近他进行COMBO攻击，只要时间掌握得好，战胜它应该问题不大。

名称	Lv	HP	AT	DF	EXP	GOLD	ITEM-1	ITEM-2	ITEM-3	ITEM-4	装备可能道具	出现层数
アサシン	3	140~170	18	6	98	15~18(50)	クールダウン(5)	Mファイル No.19(3)	ダガー(16)	アーミークロース	—	2
アライブ	4	170~190	23	10	98	20~25(70)	グルーチューブ(5)	アイアンストーン(10)	ケミカルHY・D(15)	Mファイル No.5	—	2
オルクス	1	80~90	10	6	83	10~12(50)	リターナー(7)	Mファイル No.2(9)	アイズボード(15)	パワーパーツ	—	2~3
ソルジャー	2	120~160	17	8	95	13~15(50)	エルギードリンク(6)	ヒールゼリー(9)	グローブ(14)	コンボ扩张パーツ	—	1~2
ハイアサシン	6	170~200	21	8	107	18~23(50)	Mファイル No.19(3)	クールダウン(9)	アーミーナイフ(14)	ハンドガン	—	3
ハイアライブ	6	190~210	25	12	105	25~30(70)	グルーチューブ(5)	アイアンストーン(10)	ケミカルHY・D(15)	フレイムボム	—	3
ハイオルクス	4	90~100	14	7	98	11~15(60)	ウイングボード(10)	ヒートボード(15)	アイスボード(20)	ヘビィボード	—	3
ハイソルジャー	5	160~200	20	10	104	15~18(60)	ヒールゼリー(8)	ケミカルHY・D(8)	コモンソード(15)	Mファイル No.1	—	3
バイト	2	100~140	13	4	89	12~17(40)	クールダウン(6)	ポイズンキュア(20)	アイアンストーン(20)	Mファイル No.1	—	1
ハイバイト	5	140~160	17	6	99	13~18(40)	クールダウン(7)	グルーチューブ(15)	パワーパーツ(15)	エンペラーソード	—	2~3
ネレウス	9	400	25	20	2000	0	—	—	—	—	—	4

STAGE 2 地下采掘遺迹



CHECK POINT

由这一关开始，必须先找到KEY CARD才能通往下一层。而KEY CARD就藏在特定的敌人身上，只要细心观看敌人的名字，不难发现KEY CARD的标志。另外，还要留意地面上的状况，当接着地面的影子时，石块便会从天花板上掉下来。虽然被石块击中的伤害并不大，但连续地被击中会使HP大幅度地减少，因此必须小心行事。

BOSS BATTLE

在战斗开始时，会发现一架巨型机械人，但无论怎样攻击它都无法将其击倒。其实BOSS的真身是四处漂浮着的头部，一定打倒这个头部才能过关。在开始时，巨型机械人及头部的移动速度慢，要避过机械人的攻击去攻击其头部并不难。但当BOSS的HP降至30%以下时，其移动速度会加快，玩家必须利用L1键的紧急回避才能躲过机械人的攻击。此时由于头部的移动速度极快，要击中它甚为困难，最好等天花板上掉下来的石块击中它，或者利用 OVER HEAT 才有机会取胜。

名称	Lv	HP	AT	DF	EXP	GOLD	ITEM-1	ITEM-2	ITEM-3	ITEM-4	装备可能道具	出现层数
アサシン	12	140~170	43	9	135	28~35(48)	エネルギードリンク(8)	クールダウン(9)	クロー(13)	アーミークロース	ハンドガン、パワーガン	1
オルクス	8	110~140	20	8	117	26~35(44)	ヘビィボード(10)	ケミカルHY・D(12)	アイアンストーン(20)	ブリザードクロー	—	1
ソルジャー	10	160~190	39	10	129	25~30(56)	エネルギードリンク(8)	ヒールゼリー(11)	ファイアグローブ(13)	コンボ扩张パーツ	ビックマグナム、ライアットガン	1~2
ハイアサシン	14	170~200	50	10	168	35~40(58)	ヒールゼリー(10)	ハイクールダウン(8)	アーミークロース(8)	カイザーソード	ハンドガン、パワーガン	2~3
ハイオルクス	11	140~160	25	9	123	30~40(48)	リターナー(4)	ブラッシュチューブ(12)	アラートキュア(10)	必杀技扩张パーツ	—	2~3
ハイソルジャー	13	190~220	46	11	157	30~35(62)	ヒールゼリー(8)	コモンブレード(11)	ビッグマグナム(10)	レコーター	ビクマグナム、ライアットガン	2~3
ハイレイバー	14	300~330	88	23	139	20~24(70)	ウいングボード(10)	ヒートボード(15)	アイスボード(20)	Mファイル No.6	—	3
レイバー	12	275~305	83	21	126	16~20(70)	Mファイル No.20(3)	ヒートボード(15)	アイスボード(20)	ヘビィボード	—	1~2
タロス	16	800	47	20	3000	0	—	—	—	—	—	4

STAGE 3 重金属加工场 全层数：4

CHECK POINT

由第一层开始，迷宫的构造已变得非常广阔，要逐个房间去寻找KEY CARD并完全歼灭敌人，会很浪费时间并可能消耗不少回复道具，如可能的话，应该尽量使用“キーレーダー”和“イグジット”来寻找KEY CARD和出口的位置。这一关的陷阱是“高热地区”，当角色进入这些高热地区时，MT值的上升速度会加快，玩家一定要速战速决，否则很容易会进入暴走状态。

BOSS BATTLE

在战斗的初期，BOSS主要是利用掉下来的铁器进行攻击，接近时立刻使用爪子冲过来。玩家最好一直绕场走，避开掉下来铁器，再利用“一击脱离”的战术反击。当BOSS的HP剩下50%时，除了掉下来的铁器外，还会喷射出两种不同类型的火炎来攻击主角。由于喷射火炎的准备动作很长，玩家可趁这个机会进行攻击，慢慢地削减BOSS的HP。

名称	Lv	HP	AT	DF	EXP	GOLD	ITEM-1	ITEM-2	ITEM-3	ITEM-4	装备可能道具	出现层数
アサシン	18	170~220	85	12	177	50~60(62)	ブラスエネルギー(8)	クールダウン(8)	アサシンナイフ(12)	名刀「虎铁」	ハンドガン、パワーガン	1
イグニス	18	180~220	115	17	165	52~60(70)	クールダウン(7)	クールゼリー(10)	火炎放射置(8)	Mファイル No.7	火炎放射兽	1~2
オルクス	15	170~190	40	10	145	45~52(30)	リターナー(4)	キーレーダー(8)	エレキボード(15)	シャインボード	—	1~2
ソルジャー	17	200~250	80	13	163	40~50(56)	エネルギードリンク(8)	ヒールゼリー(9)	短刀「国光」(11)	キルグローブ	ビッグマグナム、ライアットガン	1~3
ハイアサシン	21	210~260	80	15	180	60~70(48)	ヒールゼリー(7)	テレポーター(8)	短刀「国光」(10)	コンボ扩张パーツ	ビッグマグナム、ライアットガン	2~3
ハイイグニス	20	210~250	130	19	185	60~68(70)	クールダウン(8)	クールゼリー(10)	火炎族射器(8)	イグジットレーダー	火炎放射兽	3
バイト	16	140~170	80	11	160	50~56(32)	レコーダー(3)	クールゼリー(12)	Mファイル No.8(15)	ダークボード	—	1
ハイバイト	19	170~200	85	14	170	56~65(40)	ヒールゼリー(9)	Mファイル No.21(8)	マキシムレーダー(7)	必杀技扩张パーツ	—	3
ハイプロトタイプ	21	109~138	105	16	200	89~94(40)	ブラスエルギー(8)	ヒールゼリー(12)	パラライズキュア(15)	パワーマグナム	—	3
プロトタイプ	19	99~128	95	15	180	82~90(40)	ヒールゼリー(9)	キーレーダー(10)	フリーズブレード(15)	フラッシュボム	—	2
プロメテウス	23	999	45	70	4500	0	—	—	—	—	—	4

STAGE 4 闭锁地区里通り 全层数：5

CHECK POINT

这一版由狭窄的通道和广阔的房间组成，要小心受到敌人的围攻。在每一层的地面都设置了大量的地雷，当地雷受到攻击或碰触到时就会立刻爆炸，四周的人也会受到伤害。地雷的爆风范围甚广，假如不先用枪类武器把地雷清除，在跟敌人战斗时就会很麻烦。玩家最好趁敌人接近地雷时，用子弹将其击破，使敌人受到额外的损伤。

BOSS BATTLE

首次遇到同属改造人的BOSS，而且实力比预想中要强。我方的一般攻击很容易会被他挡住或避过，要击中他并不容易。要打破BOSS的防御，就必须使用附有“Guard Beark(ガードブレイク)”能力的武器，其中使用剑系(ソード、ブレイク)的武器最容易击破敌人防御。基本上只要能够击破BOSS的防御，要打倒他并不难，问题是必须先制作一把拥有 Guard Beark 能力的武器。

名称	Lv	HP	AT	DF	EXP	GOLD	ITEM-1	ITEM-2	ITEM-3	ITEM-4	装备可能道具	出现层数
アサシン	24	220~270	115	14	223	76~85(62)	エネルギードリンク(10)	クールダウン(10)	アーミークロース(10)	ビームナイフ	パワーガン、マキシムガン	1、3
アライブ	27	200~225	120	21	190	50~125(70)	ポイズンキュア(9)	エネルギードダウン(13)	クールダウン(15)	クールダウン	—	2
イグニス	28	230~250	125	22	230	75~125(70)	バーニんグキュア(7)	クールダウン(10)	火炎放射器(8)	Mファイル No.22	—	4
オルクス	22	170~190	55	12	185	72~80(50)	グルーチューブ(5)	リターナー(8)	ヒートボード(10)	必杀技扩张パーツ	—	1~4
ガーディアン	25	180~210	125	15	245	73~85(40)	ウイングスティク(8)	ヘヴィスティック(15)	ヒートスティック(22)	アイススティック	—	1、3
シーフバイト	24	15~200	100	19	300	0	—	—	—	—	—	2、4
ソルジャー	23	230~270	110	15	210	72~80(56)	Mファイル No.9(4)	ヒールゼリー(9)	ブラッドグローブ(13)	コンボ扩张パーツ	パワーマグナム、パワーライアット	1、4
ハイガーディアン	27	190~220	135	16	263	85~100(40)	Mファイル No.10(4)	レコーダー(6)	テレポーター(10)	マシンガン	—	2、4
ハイファントム	27	250~280	110	21	248	45~55(100)	—	—	—	—	—	3~4
ファントム	25	220~250	100	19	216	38~45(100)	—	—	—	—	—	1~2
アベル	30	999	50	40	6000	0	—	—	—	—	—	5

●IDEA FACTORY●4月22日发售●SLG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●6800日元●http://www.ideaf.co.jp/

《新天魔界 混沌时代IV》上手指引

新天魔界 GENERATION OF CHAOS IV
Text :SEED Design :Yuna

系统概述

《新天魔界 混沌时代Ⅳ》(以下简称《新天魔界》) 虽然是SLG，但是和《三国志》、《信长之野望》等正统SLG还是有区别的，主要表现在《新天魔界》有些主角是分话来发展剧情的，每话内只有指定的数个敌方势力，

而其余地方的情况这在本话中并不显示。每话的胜利条件是占领敌方根据地或者打倒敌方君主和剧情武将；反之，我方被占领根据地或者君主、剧情武将战死就会GAME OVER。

在每话中，以月为时间单位，每个月乱数决定势力的行动顺序，而之前会报告探索的结果，还有可能出现各种随机事件。这些随机事件效果不一，有发现金矿增加收入的，当然也有金库被偷的，还有台风登陆导致各项开发时间延长等等。另外游戏中的各项指令也和普通SLG有较大差异，下面我们就来一一解说。

地图画面

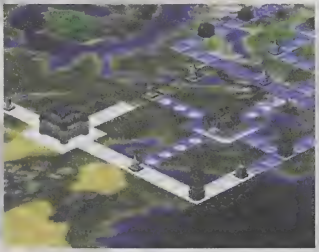
首先来看看我方行动时的第一个画面，如图所示。

左上方为本话区域示意图，白色的框表示目前光标所处位置。其下方为年份、月份以及天气，其中最上方为目前的月份。下方为我方目前总体状况，其中"行动"处的数值为剩余的行动次数，为0时不能再进行移动等命令。右下方为所选君主的头像，而图中部为基础菜单，所有操作都是从这里开始的。

基础菜单

1. 指示：最重要的指令，选择这项之后可以自由移动光标，选择想要下达命令的对象。此时按R1、R2为放缩地图（区域示意图上的白框也会随之变化），按L1、L2则为切换我方武将（在据点中则切换到据点）。指示的具体情况我们会在后面详细说明。

2. 売卖：买卖物品，除了可以购买装备品之外还能购买技，然后可以随意让武将来装备这项技能(当然是要能够装备的武将)。需要注意的是武器分为剑、大剑、枪等多种，防具同样也有数种，每个都市的商店中只有一种或者数种出售，而且种类不会发生变化。不过随着商业等级的提升，商店中也会有更强的物品出售。



3. 地图：可以查看整个地图的势力情况，蓝色闪烁的为我方区域，而其他颜色闪烁的则为各个敌对势力的区域。非本关攻略范围的地域不会显示势力情况以及城池。

4. 战记：记录和读取记录的地方，注意本游戏在新建记录前是可以自己取名字的，而存取记录的时间并不长。

5. 一览：可查看我方的武将、据点、捕虏、兵种、道具和技。

1）武将：查看武将时可以查阅他的能力，包括个人能力、所带兵种、技与必杀等等。选择命令指令则光标会直接移动到该武将的身上，可以马上对他下达具体指令。如果该武将在城中，这光标会移动到对应的城。顺便说一下，查看武将能力时按L2（R2）可切换到下（上）一个人。

2）据点：显示我方据点的各项数值。按○键确定后可以查看该据点中的武将，并可以直接对他们下达命令。

3）捕虏：查看我方全部捕虏的敌将。在这里按○键可以查看他们的具体能力，也可以直接选择解放甚至处刑……

4）兵种：需要注意的是这里显示的只是曾经在战斗中出现过的兵种，包括敌我双方的兵种，甚至还包括敌我方召唤出来的兵种以及パートナー。而那些没有参与战斗过的兵种，即使是我方武将所属，也是不会显示在这里的。

5）道具：显示全军所持道具的具体情况，在这里甚至可以看到卖价、价值等情报，非常方便。注意武器除了数据加成之外，还有属性的设置，对于不同属性耐性的敌人造成的伤害也会有分别。此外部分武器还附加了武器技，有些还是相当强力的呢！至于道具，除了恢复体力、复活士兵等常见的物品之外，在游戏中甚至还会获得变更职业乃至兵种的道具，这些只能在战斗中使用，而变更的结果战斗结束也会保持下去。需要注意的是这种道具在战斗中使用也有一定的成功率，有可能会失败哟！因此对于贵重的道具，使用前一定要记得记录。

6）技：显示全部所持技，包括技、必杀以及禁咒。

6. 人事：可选择"入换（调节顺序）"、"军师任命"以及"解雇"

7. 机能：游戏中的动画等设置，建议除了情况报告设置为"自军のみ表示り（只显示自军的报告）"外其余保持默认设定即可。

8. 终了：结束本月全部操作。

据点指示菜单

选择指示后移动到我方据点处，则出现如下选项。

1. 移动：移动到别的地方。不同的武将移动力是不一样的，而在敌方势力范围内，不能直接越过敌方的据点，而必须先移动到据点，即使据点中并没有敌人。另外当据点的商业值达到最高的5时，移动时可出现飞空艇，快速移动到其他商业值为5的据点处，移动的途中按○键可加速。

2. 开发：可改变与附近据点间的道路的属性。一些原本无法移动的白圈指示的地点利用开发命令就能够改建成能够通行的道路，而原本的道路也可以变更为平地、森林、岩场、水边、砂场等其他属性，使之更适合我

方武将的攻防。

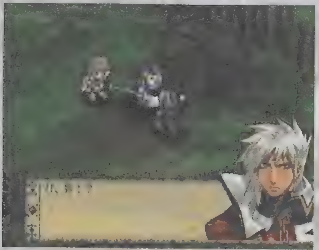
3. 政治：可选择“筑城”、“投资”、“同盟”等三项内容。筑城可提高城壁值，越高敌人攻城的难度就越大；投资可提升商业值，商业值提高后该据点收入增加，达到最大值5时还会开通空港；同盟是和敌方势力暂时结为同盟，以便赢得时间发展内政，执行时可看到成功率。需要补充的是，筑城和投资都可以按R1键来增加效果，当然使用的时间和资金都会随之上升，此外在据点和洞窟等地方是不能进行这两项操作的。

4. 捕虏：查看本据点的全部捕获敌将。在这里可以查看能力，也可以选择“说得”、“解放”或者“处刑”。说得是所有本据点中的武将都可以进行的，当然也会清楚地显示说得的成功率。说得成功后该武将成为我方的武将，而且所带的兵也为满值。捕虏后说得是增加我方实力的有效手段，不过我方武将总数有上限，一些太差的还是尽早放弃吧！

5. 领主：设定该据点的领主。

6. 征兵：补充兵力，会按照相应兵种的费用与数量来支付金钱，另外征兵时按R1可直接补充满，按△键可查看该兵种的具体情况。

7. 忠义：相当于普通SLG中的“褒美”。可选择“赏与”和“道具”，前者为赏赐金钱，后者为赏赐道具，都会有相应的成功率的哦！



8. 探索：在据点内进行探索，消费的时间不定，基本为1～3个月。探索的结果也是多种多样，有取得装备的，有获得物品的，有找到新武将的，还有提升城壁值或商业值的，当然，也可能什么都没有找到……另外探索时还可能发生隐藏剧情，导致隐藏的强力同伴加入，绝对不可错过的！

9. 能力：查看据点中武将的能力。在查看能力时可随时更换该武将的装备，甚至也可以随时调整技。

10. 编成：编成防卫武将，作为遭受敌方攻击时的防御力量。如果没有设定防卫武将，那么在敌方进攻时就会无条件被占领。一般情形下，占领敌方据点的我方武将会自动成为防卫武将，不过如果该武将移动走了或者去进行探索、投资等任务，那么就会自动从防卫武将中暂时去除，一定要特别小心这点哦！在城池中一般可编成的防卫武将为4位，而在据点、洞窟等地方可能只有1～2位，这也是需要留意的。

人物指示菜单

选择指示后移动到我方武将处，则出现如下选项。

1. 移动：指示武将移动，注意在任何地方移动都可能遇上随机敌人哦！而两个或以上的同伴移动到同一地方会临时搭起帐篷。

2. 技：使用技。

3. 捕虏：查看自己捕虏的状态，也可以选择解放或者处刑，注意此时是没有说得选项的。

4. 忠义：和据点指示菜单作用的相应项一样。

5. 道具：使用自身所装备的道具。

6. 能力：查看该武将的能力，注意此时是不能更换装备的。

敌方据点指示菜单

选择指示后移动到敌方据点处，则出现如下选项。

1. 引拔：直接说得敌方武将！最重要的指令之一，除了敌方君主和剧情人物不能说得外其他敌将都可以选择，而且在后期说得的成功率还可以接受，但是由于可以自由派人说得，反而感觉更加方便呢！

2. 破坏：可派人降低对方的城壁值或者商业值。

3. 能力：查看敌方能力，以尽早确定说得对象！（笑）

4. 贿赂：和忠义指令类似，不过这次是利用金钱和物品来降低敌武将的忠诚度，以便说得。

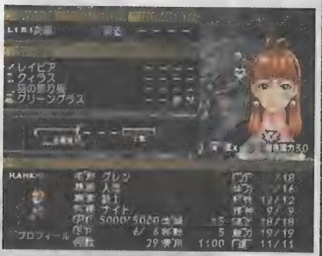
5. 禁咒：使用禁咒攻击。

6. 捕虏：查看敌方的捕虏情况。

选择指示后移动到敌方武将身上，则出现的菜单只有两项：能力和禁咒，效果和据点处一样。

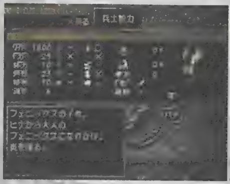
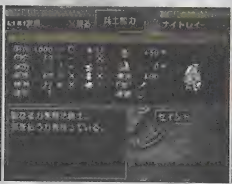
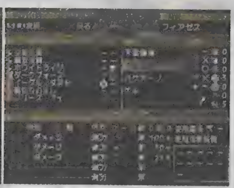
个人能力

个人能力在本作中是相当详细的，一共分为4页，可按R1R2切换，下面就来仔细讲解一下。



第一页为武将的自身能力，在这里可以看到该武将的装备以及各项数据，按□键可看到该武将的个人介绍。

图中需要注意的有两个地方，一是潜在能力，这是本系列的特色之一，代表着该武将的发展潜力。当旁边的经验值（EX）满100时就能够自行选择提升一项数据，直到潜在能力为0。在查看能力时需要重视这点，一些看上去能力不错而潜在能力太低的人是没有多少发展前途的。另外一个就是图中的R标记了，这表示该人物为剧情人物，如果死亡就会导致GAME OVER。

第二页为パートナー，这只有部分特殊武将拥有，会在战斗中协助战斗。

第三页为所带兵种，看基础数据之外，也要特别留意地形和天气适应情况。

第四页中SKILL栏包括技、武器技和必杀，其中技和武器技使用都会消耗SP，而SP只有在据点慢慢恢复。至于必杀技并不消耗什么，但是要使用就必须蓄满必杀槽，而且必杀槽最多可以一直蓄到3级，战斗后仍然会保留下来。

中间的INCANTATION为禁咒，可直接攻击敌方城池！当然。拥有的人也是凤毛麟角……PRISONER栏为捕虏的敌方武将，注意最多只有三个，如果再多就要选择一个解放或者处刑。右方为该武将的地形以及属性情况。

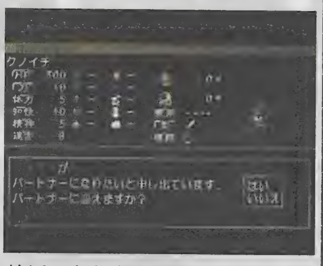
战斗

进入战斗后可预先选择阵型，大致情况在移动光标时就能够看到了，要根据自身武将和兵种的情况来加以选择。例如弓箭兵可选择固守，坐等敌人送上门来；武将够强可选择背水，快速用技和必杀来解决战斗。另外

还可以选择登录，任意自行排列阵型，而一些特殊的同伴还有自己独有的阵型。至于之后的作战选择会随着战斗的地点不同而有所变化，例如攻城战就会增加城壁破坏等等。

进入战斗后可随时按○键来调出菜单，下达更详细的命令，例如使用道具等等。使用技的话，除了要注意SP的消费之外，还要注意技的攻击范围，离敌人太远可是不会起什么作用的。

必杀和技的使用方法完全不同，需要蓄满必杀槽才能使用，而必杀槽会随着我方战斗的情况而缓慢增加。要想让必杀槽快速增加，让武将自己冲上去杀敌是比较快速的方法，因为不但打倒敌人会增加必杀槽，受伤也会的，不过也要注意安全啊！必杀是每个武将固有的，其效果大相径庭，一些强力武将的必杀甚至一下就能让敌方全灭！另外少数几个特殊的武将在使用必杀时会有动画，不要错过哦！当然，如果看了很多次动画，也可以直接按START键来跳过……



战场上经常会有宝箱，胜利后就可以得到，可能是钱，可能是物品，也可能什么都没有……另外战斗胜利后会捕获敌方，可带回据点说得，注意每个人的捕虏最多只能有3个。反之，如果战斗失败就会被敌人抓住成为俘虏，要再派人打倒该敌人才能救回。在胜利后，还有可能敌方パートナー要求加入，如果选择同意的话，我方该武将的パートナー就会变更，当然原来的パートナー就不在了，不过这种情况是很少遇到的。

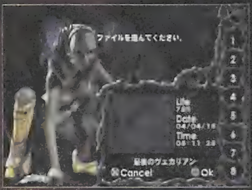
© 2003 Namco/Xilam Multimedia,All rights reserved.

《Kaena》属于着重强调动作要素的游戏。在整个冒险旅程中，主角需要不断与途中出现的敌人战斗。主人公ケイナ刚开始所使用的是只能近距离攻击的短刀，当然随着故事的发展，也会得到远距离射击武器。同时配合各种指令的输入，攻击模式可谓变化多端。在游戏攻略开始前，先为各位讲解一下系统部分的重点要素。

操纵方法

L2键	选择远距离武器
R2键	选择近距离武器
L1键	目标变更
R1键	目标锁定／巴煞克攻击（在装备近距离武器情况下，同时按△和□钮）
十字键	移动／步行（按住R1键）
SELECT键	显示武器资料
START键	PAUSE MENU表示／MOVIE中断
△键	180度转身
○键	决定／防御／COUNTER攻击（近距离武器装备时）／使用道具
X键	取消／通常攻击（近距离武器装备时）
□键	追加攻击（敌人倒下时且装备近距离武器时）

SAVE 方法



游戏开始前一定要在“Game Options”项目里把“Autosave”设定为“ON”。这样，游戏进行期间当玩家经过某些特定场所时，系统才能将游戏进程记录在“New Game”开始时的新档案位置。游戏中玩家不能任意记录或改变记录位置。注意假如最初把“Autosave”设定为“OFF”，往后将无法把游戏进度记录下来。

光球

每当把敌人消灭或击毁箱子的时候，会有不同颜色的光球出现。颜色分为白、红、黄3种，它们的效果各异。

增加武器经验值
白色光球

累积巴煞克攻击能量
红色光球

体力回复
黄色光球

武器的成长

每当吸取到白色光球之后，画面中武器下方的“武器经验值指示计”便会累积起来，指示计全满时武器的LEVEL就会上升，攻击力也随之增加。武器的LEVEL共分为4个等级，指示计的颜色由黄→橙→红的顺序来表示。顺带一提，武器的成长只限近距离武器。

近距离攻击

使用“短刀”等近距离武器作近距离攻击。

通常攻击

基本上按X键便可发出。其次，与敌人距离较近时按R1键，能把对方目标锁定，这样便能一直面向敌人进行攻击了。

COUNTER 攻击

战斗期间，在受到敌人攻击前的一瞬间按下防御键○，时间恰当的话会发出威力强大的“COUNTER攻击”。假如成功以此攻击将敌人击倒的话，必然会出现回复体力的黄色光球。

远距离攻击

装备上“クロス”或“ブラスタ”等远距离攻击的武器，按R1键锁定目标后按动下列的按钮，便能使用远距离攻击。其中装备“ブラスタ”时按下3种不同的键，还会产生出3种不同效果的攻击。

武器名称	按键方法
クロスボウ	按住R1键＋X按钮
マグネティック・ブラスター	按住R1键＋X键
レーザー・ブラスター	按住R1键＋□键
グレネード・ブラスター	按住R1键＋○键

巴煞克攻击

在装备近距离武器的状态，且画面左上方红色的“巴煞克攻击指示计（バーサーク）”全满时，只要持续按着R1键，并同时按△及□键，就可以发出威力强劲的“巴煞克攻击”，在同一时间攻击四周的敌人。

组合攻击技

当以特定的组合按下按钮时，可以使出威力较强的“组合攻击技”。不过根据装备的武器种类，按钮的组合方式各有不同，以下先提供两种组合方式作为例子：

技名	按钮组合
アッパースラッシュ	按X键后按十字键上
サマーソルトキック	十字键持续向下加X键

COMBO SYSTEM

装备上近距离武器后可以引发出连续攻击（COMBO）。当达到3 COMBO以上的HIT数时，画面左上方会表示出COMBO数目，下面是3种近距离武器的连续攻击方法。

ヴェカリアン・ナイフ	
ラピッドストライク	X、X、X、X
フローズンスピナー	X、□、□
アイスクエイク	X、X、□、△
アイシクルストーム	X、X、X、△

シャーマン・アックス	
マイティチャージ	X、X、X、X
レイジングアサルト	X、□、□
スパイクウォール	X、X、□
ガイアウェーブ	X、X、X、△、△、△

ヴェカリアン・サーベル	
フィアースラスト	X、X、X、X
ライトニングスマッシュ	X、□
エアリアルスプリッター	X、X、□、△
ヴェカリアンテンペスト	X、X、X、△、△

●NAMCO●4月15日发售●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆位120KB●6800日元
●http://www.namco-ch.net/kaena/index.php●DUAL SHOCK 2，8M记忆卡
Kaena
Text：MINAMOTO Design：Kennie

主要登场人物

KAENA

年龄：17岁
身高：170cm

居住在建于巨大植物里的小村庄"麦拓鲁·皮普诺(ミドル·ピーブル)"，好奇心旺盛的少女。村中的大祭司一直向村民说："只要把树液供奉给神灵，便会得到救赎"。然而眼见村民每天过着艰苦的生活，KAENA开始怀疑大祭司的话。后来在一次与大祭司的争执时，无意间弄伤对方的KAENA只好暂时逃到村庄外。

ZEHOS

年龄：20岁
身高：177cm

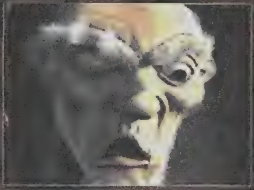
居住在"麦拓鲁·皮普诺村"的青年，与KAENA是青梅竹马的朋友(实际上2人是情侣的关系)。诚实且处事认真，对于KAENA的事情也非常关心。

ESSY

年龄：9岁
身高：112cm

ZEHOS的弟弟，对任何事物都感兴趣。自小便察觉兄长与KAENA的关系。ESSY本身非常喜欢KAENA，KAENA也视他为亲弟弟。

ILPO



年龄：???
身高：174cm

居住在邻近"麦拓鲁·皮普诺村"的一间小屋内。以前由于遇到不幸的事件令他精神出现问题，大祭司称他为"狂人"。但其实他对巨大植物"亚古斯"有着相当惊人的认识。

THE PRIEST

年龄：70岁
身高：187cm

受"麦拓鲁·皮普诺村"村民敬畏的预言者。命令村民收集树液来供奉神灵，但采取的手段与霸道的君主无异，以至最后与KAENA结下了仇怨。

OPAZ

年龄：600岁
身高：183cm

喜爱和平的贤者，他的父母是600年前宇宙船堕落意外的生还者。现在居住于亚古斯上方的基地里，"ASSAD"和"GOMMI"是他忠实的侍从。

ASSAD

年龄：超过600岁
身高：114cm

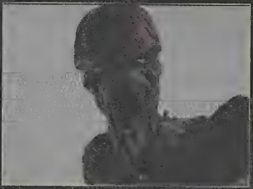
柯柏治的忠实侍从，主要负责侦察周围的情况。本身也拥有极高的智慧，性格比较率直，心地非常善良。

GOMMI

年龄：超过600岁
身高：100cm

与ASSAD一样是柯柏治的侍从，受到主人的影响，他也拥有相当高的智慧。身上的盔甲非常坚固，而工作主要是留在柯柏治身边，照顾他的日常起居。

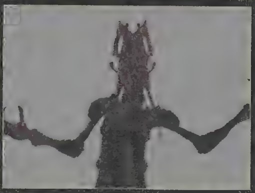
VOXEM



身高：310cm

西里拉特女王的侍从，指使"麦拓鲁·皮普诺村"大祭司命令村民收集树液，同时也在留意KAENA的举动。

THE QUEEN OF THE SELENITES



身高：330cm

从上古开始一直支配着"艾斯达尼亚"的"西里拉特人"的女王，差使VOXEM去收集作为生命之源的"树液"。她认为树液枯干的原因是"华卡罗尔"，所以要把它彻底破坏掉。

攻略部分

在宇宙遥远的地方，有两颗被无形之线牵引在一起的星球："达尼司4(タレスー4)"和"艾斯达尼亚(アストリア)"。"艾斯达尼亚"是植物性的惑星，星球的居民"西里拉特人(セレナイト)"一直过着和平的日子，直到"事件"的发生……

事件的起因是"维加利亚人(ヴェカリア)"的宇宙探查船由于意外而坠落，强大的冲击力令船内的电脑与"艾斯达尼亚"之间产生出一股不可思议的力量，而这股力量更唤醒了一种强韧的植物"亚古斯(アクシス)"。从"艾斯达尼亚"内部生长出来的这种植物，影响了全星球的生态环境。"亚古斯"把星球上的树液集中，继而令自身巨大化，逐渐影响"西里拉特人"的生活。

另一方面，"维加利亚人"从坠落的宇宙船中逃出。这些生还者异常仇视"西里拉特人"，并且开始展开杀戮。"艾斯达尼亚"最后居民被追逃到"亚古斯"里去。在宇宙船意外坠落的600年后，巨大植物"亚古斯"的枝叶已伸展到"达尼司4"的各个地方，星球的树液陷入不足。与此同时，"艾斯达尼亚"上出现了自称为神的独裁者，令世界渐渐步入黑暗之中……

Stage 1 大猩猩的势力范围
叛逆者的使命

“西里拉特人”把从树上采集到的的树液集中起来，准备举行祭祀神灵的仪式。突然之间树液呈现出奇怪的形状。大司祭向居民声称这是神的试练，只要相信神便能得以安全。岂料在危急之际，他却躲藏了起来。“姬娜（ケイナ）”目睹此事后非常愤怒，因为双亲以前在同样的情况下逃走，最终被判定为反叛者。在与大司祭的争执中，姬娜错手用早前在树上拣到的短刀割伤了他，惊慌下只好拼命逃跑。

姬娜一直跑进树林里躲藏。首先在第一个分叉路口的右边会遇上一位居民，对方提议姬娜去找神秘的孤独老人“伊鲁波（イルボ）”，相信可以暂时避过追捕。接着走入分叉路的左边，很快就会遇见刚才居民所讲的“伊鲁波”。二人交谈之间，“伊鲁波”说出一件令姬娜意想不到的事情：他原本是“西里拉特人”抓来的奴隶，为居民的生活而收集树液。某天突然听到神秘的声音，吩咐他要把一件重要的事情告诉一名少女。

从“伊鲁波”手上接过的一件东西后，姬娜忽然进入一个奇怪的空间里，随即传来一个陌生的声音。声音自称是“华卡罗尔（ヴェカノイ）”，就是“亚古斯”的创造者。“华卡罗尔”一直在等待着姬娜，因为只有姬娜才能从“亚古斯”手上将“西里拉特人”解放。而“华卡罗尔”的力量之源碎裂成7块水晶，分别落入“西里拉特人”的手中。要拯救“亚古斯”便必须取回水晶，第一块水晶收藏在大猩猩守护着的地方，途中“华卡罗尔”会指示正确的路向。

Stage 1 大猩猩的势力范围
救出村中小孩

听过“华卡罗尔”的话后，姬娜的冒险旅程也正式展开。沿着树藤爬到下方，马上会遇到怪物的袭击。继续往前走，不久从怪物的手中救出一名小男孩，并从他口中得知另一名小孩“艾斯（エッシー）”为了捕捉昆虫而走入森林，至今还没有回来。我们的主角姬娜当然要协助寻找了。首先攀爬树干来到较高位置，将众多怪物消灭后，在一棵树身上发现光点，相信这就是“华卡罗尔”所讲正确路向的指引。

来到另一地区，马上就会受到体型巨大的猩猩类怪物的袭击。把对方消灭后沿着路往前走，跳到较低位置时看见另一只大猩猩怪物抱着小男孩。姬娜立即加快脚步打算追上去，可惜途中再次受到怪物的阻拦。通过另一个光点位置，来到通道的尽头时突然扑出一只凶猛的怪物。姬娜一不留神与怪物一同跌落到下方。依照光点指示爬上来，往前走会出现分叉点。右边虽然有光点出现，不过此路线不仅会碰上许多敌人，而且到最后还会返回原处。所以正确方向应该是走左边，再攀登到上层。

继续向前走，跳过通道的断裂位置后，姬娜发现大猩猩怪物把小男孩困在地面的一个洞穴里。赶快将面前的敌人收拾后，姬娜也飞身跳入洞穴中。虽然成功找到小男孩，不过同时也遭到巨大怪物的袭击。成功消灭BOSS大猩猩后，场上出现了一块蓝色的水晶体，这就是华卡罗尔之“眼”的碎片，姬娜终于找到了第一块水晶。

Stage 1 大猩猩的势力范围
BOSS

姬娜首次面对的BOSS级的敌人。对方是红色身体的大猩猩怪物，不只会挥拳攻击还会从地上拣起碎石投向姬娜。被碎石击中的话在受伤的同时行动也会受阻。另外，对方还会召唤出普通大猩猩怪做帮手，如果不及时清场，将对我方非常不利。这次BOSS战，假如画面左上方的“巴煞克”能量已储满，不妨立即使用（按着R1后△+□），有效地减去对方的体力，之后再接连使用最大威力的COMBO技，力求速战速决。

Stage 2 奥兰祖之村
解除魔术师的支配

取得第一块水晶的同时，姬娜再次听到“华卡罗尔”的声音。他告知第二块水晶藏在“奥兰祖（オランジュ）村”的神殿里，而该处正受着魔术师的统治。当来到村口的位置时，姬娜受到神秘人物的偷袭而晕倒，清醒时发现自己在村内的一间屋子里。当姬娜把看守的怪物击倒后，便开始在村内四处搜索（留意画面右下方有地图表示）。从上路进入另一间屋子，发现了一名被困的少年。姬娜把闸门打开，少年将一个“护身符”交给她后就匆匆离开了。

沿着单一的路线往前走，注意几乎每间屋子里都有怪物出现。一直走到地图最下方便出现了通往左右两边的分叉路。可以先往右边走，因为这边的屋子里摆放着颇多的回复光球。接着走入分叉路的左边，通过最后一间屋子到达下层范围。第一间屋子内还会出现左右分叉路，首先进入右边的小屋，随即遇上一位在哭泣的女村民。交谈后得知对方就是刚才被困少年的母亲。将少年的“护身符”交给她，知道儿子平安无事后，女村民建议姬娜往地图的北面走，因为此方向有一间“战士的小屋”，可以得到对姬娜有帮助的武器。

依照女村民的话向北面走，在最后一间小屋内找到远距离攻击武器“クロスボウ”。接着经原路折返，经过刚才的分叉点后继续向左边走。来到某位置时受到一群怪鸟的袭击，这时便要使用远距离武器来攻击，否则难以应付。最后经地图左下方前头所指位置到达村庄下一层，沿着通道往北走，经过另一次对怪鸟的战斗后，从最北面屋子的光点位置向下爬。前行不多远便碰上支配这条村庄的魔术师，战斗也随即展开。在击败魔术师之后，姬娜在他身上找到两件物品，分别是：“神殿大门之键”及近距离武器“シャーマン・アックス”。利用“神殿大门之键”进入建筑物之内，想不到马上又受到一只巨大凶猛的怪物袭击。战斗取胜后，蓝色水晶从巨大怪兽的身上掉落，我们终于成功得到了两块水晶。

Stage 2 奥兰祖之村 BOSS

本次的对手是主要使用远距离攻击的魔术师。不仅会施放远程魔法，还会经常召唤出怪鸟发动进攻，令姬娜难以走近他的身边。在此情况下，只好使用刚才得到的远距离武器クロスボウ来应战。一方面能够消灭怪鸟群，另一方面还可攻击魔术师本人。留意战场中央不断会有作为补给的“箭”出现。当然，在适当时候以近距离攻击魔术师，能够提高战斗的效率。

Stage 2 奥兰祖之村 BOSS

神殿内的猛兽是攻击力非常强的对手。假如以近距离攻击的话，虽然可以给予对方较大的伤害，不过同时姬娜也会被对方反击而受重伤。所以最好在战斗开始后，趁着怪物被石柱阻隔而无法走近时，向它作远距离攻击。场上不断有“箭”出现，弹药补给方面绝对不成问题，反而拿“箭”时必须小心。因为走得太过会把怪兽由另一边通道引出来，到时便逼不得已只能用近身战决胜负了。

Stage 3 反乱者的基地 最后信奉者

得到第二块水晶时再次听到“华卡罗尔”的声音。他告诉姬娜即将面对可怕的战斗武器“BUILDER WORM(ビルダーマーム)”，它们背叛了“华卡罗尔”的最后信奉者“柯柏治(オパッツ)”。经过与怪物的一番战斗后，姬娜从通道的地洞来到基地内。此基地分为上下好几层，只能通过升降机到达。不过升降机被能量墙阻隔，必须先启动某些位置的仪器才可恢复其机能。

以下是各层的攻略方法：

第一层留意地图向上的一边有三个房间，最左边就是升降机位置(以下由左至右顺序称为1至3房间)。首先走进通道最右边的房间，击倒怪物后会取得一枚“磁气ディスク”，利用这枚“磁碟”可以打开“3房间”的入口。房中会“走”出三部投影机，它们制造出了一个假姬娜出来袭击主角。取胜的方法其实很简单：只要把三部投影机破坏便可。最后在房中可以拿到远距离武器“マグネティック・ブラスター”。

“2房间”内有一台保安系统装置，利用刚入手的远距离武器把它击毁，便可以利用“1房间”的升降机到达上一层。这一层的好几个房间都有能量墙阻隔，必须利用相同颜色的“磁碟”才能解除这些封锁。途中特别要小心中央下方的房间内有一只蜘蛛怪，被它的远距离攻击打中会暂时无法动弹。应付的方法同样是使出远距离攻击，这样能封锁蜘蛛怪的行动。从蜘蛛怪身上得到一枚黄色“磁碟”，用它打开地图右上方房间的门，保安装置设于此房间内，把它破坏后便可乘升降机再上一层，不过留意这一层右下方还有一面绿色能量墙未被解除。

第三层的情况与之前大同小异。拿取磁碟后解除相同颜色的能量墙，当得到绿色“磁碟”后便可以乘坐升降机返回下层，把余下唯一的绿色能量墙解除。在有绿色能量墙房间中得到红色“磁碟”后，再乘升降机到上层，进入最右下方的房间内，随即遇上本关怪物BOSS。经过苦战终于把敌人消灭，从房间中拿取远距离武器“レーザー・ブラスター”及第三块水晶后，姬娜就可展开下一段冒险的旅程。

Stage 3 反乱者的基地 BOSS

本次的敌人非常难对付。由于对方分为两个部分，必须逐一将它们解决。最初阶段敌人被防护罩包围，任何攻击都无效。解除方法是踏上地面的发光圆形，完整地走过圆形图案后，敌人的防护罩才会消失一小段时间，趁这个机会向它攻击便可。进入第二阶段，敌人仍然有防护罩包围，解决的方法是留意战场上有三组相同颜色的圆形图案，只要姬娜站在一边，同时令敌人走入相同颜色的另一边，房中会有飞弹射向敌人。三组颜色图案的飞弹全部击中敌人后，防护罩便会消除。至于令对方走入所需图案的方法倒很简单，只要不断发射远距离武器便可改变其行动路线。最后是跟敌人真正的对决，以远距离武器封锁对方行动，看准时机再发动近距离攻击即可。

Stage 4 与柯柏治会面 百年的回忆

“华卡罗尔”告知此刻正是同伟大的维加利亚人“柯柏治”接触的绝佳机会，而对方会引导姬娜寻找剩余的水晶石。画面一转，姬娜身处一个山洞之中，一个外貌奇特的家伙正向这里飞来。交谈后得知此人正是柯柏治的侍从，于是姬娜便跟随他去拜访这位伟大的维加利亚人。途中主人公一行会受到反乱者的追击，更不幸的是侍从的“能量盒(エネルギー・パック)”在战斗中损毁，无法继续飞行。

此时的姬娜需要尽快找到新的能量盒替侍从更换。从降落地点出发，很快便能看到分叉路口。往左边走消灭地上的小虫可得到回复光球；向右边一直走，利用通道尽头的升降机可以进入太空船内部。起初是在黑暗中摸索，在其中一个房间里，将几名敌人消灭后会发现一部能源供给装置(地面上的5个长方形)，只有分别站在这些长方形上，令相应的5条光柱同时出现，才能恢复电力点亮房间里的灯光。

找到远距离武器“グレネード・ブラスター”及“能量盒”后，就应该沿原路返回离开太空船。回到最初降落的地点让侍从更换上找到的能量盒后，二人便可起程上路了。不久，我们的主角终于来到柯柏治的住所前。然而姬娜突然晕倒在地，侍从只能先请主人为她诊治。不知过了多久，姬娜终于清醒了过来，交谈时柯柏治把有关星球过去的一段历史讲给她听。其后，姬娜还得到了全新的战斗服。正当众人准备起程上路的时候，侍从进来报告说有大批追兵杀到。为了报答柯柏治，姬娜决定独自应战，拖住敌人，为其他人的安全撤离争取时间。

这次姬娜的对手全是机械化的反乱者，且每次都会以两人一组的形式出现。战斗期间在场内可以拿到远距离武器用的能源补给器“ブラスタノエネルギー”。当消灭一定数量的敌人后，侍从会打开房间内的电闸让姬娜逃走，不过电闸在关闭时受到敌人的攻击而损坏，迫于无奈姬娜只好继续与敌人交战。成功解决掉全部敌人后，侍从把姬娜带到原先约定的会合地点，然而却不见柯柏治的踪影。侍从打算先在周围搜寻，姬娜则又踏上收集水晶石的旅程。

Stage 5 最后的维加利亚人
升降机起动法

“华卡罗尔”告知西里拉特人现在正被恐怖所包围，必须尽快找出维加利亚人后裔居住的村庄，而居民则会引领姬娜找到余下的水晶石。一开始姬娜便会受到新敌人的袭击，敌人包括野狗般的小怪物和人型的怪物。野狗怪物的数目虽然比较多，但好在体力很少，一般只要三四次近距离攻击便可解决掉。不过要注意的是，必须先将人型怪物消灭，否则野狗会不停的出现。

经光球指引来到另一地区，把敌人消灭后会发现两条通往上方的路线。左边只是用来做回复补给的，右边才是正确路线。击倒一群怪物后拿取地上的“箭”，然后再跳到对面的通道上。这时姬娜面前又是一条分叉路，先往左边走，会遇上有飞行能力的机械敌人。用近距离武器攻击它们很难命中，因此建议使用远距离武器（最好是“レ ザ ・ブ ラ ス タ ”按住R1键+□键那一招），这样可以轻松解决掉敌人。

全灭杂兵后，能够发现一台升降机（不过还是因为没有能量而无法使用），姬娜需要设法使它重新运转起来。回到分叉路口往右边走，发现一台奇怪的装置，上前调查后得知正是一部发电机。在调查过程中装置上三个不同位置的灯会亮起，姬娜要记下相应的位置，然后再用远距离武器依顺序射击。经过三次后，刚才那台升降机便能使用了。

Stage 5 最后的维加利亚人
抵达村庄

乘坐升降机到达上一层，会受到分体机械怪的袭击。首先用远距离武器把空中的敌人消灭，然后再用近距离武器解决掉地上的敌人即可。留意附近能发现远距离武器的能源补给器，最好预先储备足够的能源，因为再往前走会碰上不断发射导向光弹的装置，用远距离武器摧毁它比较简单。继续前进发现通道被能量墙阻隔，还是利用远距离武器击毁地上的装置，能够使能量墙消失。

历尽千辛万苦，终于来到了维加利亚人的村庄。从当地一位村民口中得知有个叫“麦撒（マザ　）”的人一直在等侯姬娜的到来。维加利亚人的村庄布局非常简洁：中央是一条笔直的通道，两边各有3间屋子，而麦撒的家就是左边第二间小屋。姬娜在屋里见到了躺在床上的麦撒，对方说出了“华卡罗尔”的真正“身份”——他们祖先以前制造的一台电脑。同时麦撒拜托主人公与名叫“亚科斯（アフオズ）”和“艾索图（アソッド）”的两个人会合，共同保卫祖先的遗产。

与麦撒谈话结束后，首先走入通道右边第三间屋子，屋里有两名维加利亚人，看来麦撒曾吩咐他们协助姬娜——二人帮助姬娜提升抵抗力。接下来沿着中央通道往前走，从维加利亚人手中可以取得一柄长剑（近距离武器），然后利用后方的升降机到达下层。不过再度踏上旅途的姬娜马上又受到巨型机械怪的袭击，战胜敌人后可以取得一颗水晶石。

Stage 5 最后的维加利亚人
BOSS

巨型机械怪的攻击方式有好几种，包括近距离撞击、火焰攻击以及远距离飞弹等。不过只要留意对方的动作，掌握攻击规律，要想避开其实并不困难，反而最大问题是机械怪身体四周被三个光球保护，任何攻击也起不了作用。要解除敌人防护，需要破坏战场上的三个台座。可以用远距离武器作普通攻击（按X键），不过要注意台座每次都会将攻击反弹，所以姬娜每射击一次便要马上移开。当毁掉全部三个台座后（一定时间后会自动复原），就可以向机械怪发起进攻了。

Stage 6 西里拉特的护卫队
与邪恶祭司之战

终于抵达“西里拉特王国”，入口附近是仆人的村庄，其中一颗水晶石就收藏在活供品的房间里。从起点出发，不久便能抵达“仆人村庄”的入口处，姬娜随即受到守卫们的攻击。把守卫击倒后，在地上发现了一套“仪式用的服装”，换上后可以装扮成敌人模样避免无谓的战斗。经闸门来到另一地区，此处的地形呈十字状，左边是刚进来的入口，右边是通往寺院的桥梁。不过现在大桥中央被分隔开，需要找出通过木桥的方法。

返回十字地区，首先进入下方的路线，来到一个圆形的大山洞内。沿着通道展开搜索，发现洞内有好多狭小的房间，其中一间还被上了锁，怎样才能打开“牢屋”的大门呢？方法很简单，山洞中央有一座木桥，桥上有名守卫和一头怪物，只要把它们解决便会取得“牢屋之键”。顺利进入“牢屋”里面，把负责看守的怪物消灭后，屋里出现指引路线的光球，接触光球后被困的侍从终于重获自由。

从侍从嘴里得知柯柏治和艾索图目前就躲藏在附近的某处，但是姬娜还有找寻水晶石的重要任务，所以暂时不打算与他们会合。离开山洞回到十字地区，走上方的路线，很快便来到另一个圆形的大山洞。跟刚才的情况一样，洞里有好多的房间，其中一个房间的门外有两名守卫，把他们解决后便可进屋调查。房间里有很多老鼠，把它们消灭后，在一具尸体旁发现了“桥守リノトランペット”的道具，得到它便能够通过十字地区右边的桥。

走出山洞回到十字地区，成功通过木桥来到寺院前，把守卫解决后就能进入建筑物。在最深处的房间遇上一名祭司，简短的对话后双方大打出手。成功把祭司击倒，水晶石随即在战场上出现。拿到后便还剩最后一颗了，华卡罗尔的力量很快就能恢复，星球的命运与希望全部掌握在姬娜的手上。

Stage 6 西里拉特的护卫队
BOSS

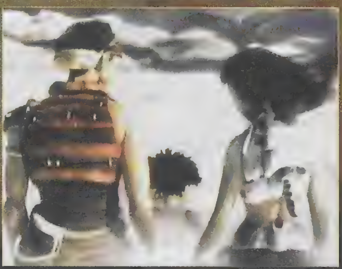
祭司的攻击手法基本分为三种，首先是变出两头小怪物后自己躲藏起来，第二种是利用咒语令附近的岩石掉落到战场上，第三种是直接的近距离攻击。应对策略方面，应先把两头小怪物消灭，再使用远距离武器发动攻击，基本上全部弹药耗尽时，祭司的体力也减去了不少。接下来就要进入肉搏战了，按R1键锁定目标会比较容易命中敌人。

Stage 7 华卡罗尔 奔向自由新世代

姬娜踏上收集水晶石的最后一段旅程。把一群怪物消灭后出现向上攀爬的分叉路线，右边可拿到回复光球，左边是继续前进的方向。拿取远距离武器的能源器后进入山洞，在最深处会发现一个地洞，通过这个地洞可以来到下层。进入另一地区后，发现通道被能量墙阻隔，只要用远距离武器射击便可将通道打开。

继续往前走，接下来要经过好几层战区，每次都要把出现的怪物全部消灭才可进入下一层。需要注意的是一直到最后BOSS战前都没有SAVE地点出现，所以战斗时尽可能保留一点体力。来到第5层战区，地上会有很多洞穴，一头异形怪物突然从洞中钻出，并且向姬娜展开疯狂的进攻。把异形怪物击败后来到一条通道上，面前随即又窜出两头跟刚才一样的异形怪物！假如姬娜现在还有不少体力，不妨冲上前发动近距离攻击，因为两三招便可把它们消灭，而且附近还能取得回复体力的光球。

进入通道尽头的山洞，姬娜终于见到了敌人的“女王”，只要把这个对手消灭，华卡罗尔的力量便会完全恢复过来。成功把“女王”干掉后，终于得到了最后一块水晶石，华卡罗尔也重获自由，力量完全得到解放。在华卡罗尔力量的影响下，巨大植物的根部逐渐脱落，崭新的世界随即出现。



Stage 7 华卡罗尔 BOSS

本关敌人是一只异形怪物。它会从战场上的地洞中钻出，每次以火球攻击姬娜后就会躲回地底去。除此之外，战场上还不断有怪物出来捣乱。由于杂兵是杀不完的，因此攻击目标始终应集中在异形怪物身上。应对策略上，要等待异形怪物从地洞里走出，避过它的火球攻击后，尽快走到对方身前，以近距离攻击猛攻。由于敌人很快会躲进地底里，因此多数只能使出一次攻击。我们可以借BOSS钻地的那段时间将战场上的怪物击倒，这样有机会获得回复光球。重覆此法，要取胜其实不难。

Stage 7 华卡罗尔 BOSS

这一战的敌人除了“女王”之外，还有两只异形怪物不断出现。“女王”主要是以近距离攻击为主，不过一段时间后，它还会发动一招类似姬娜“巴煞克攻击”的魔法，其攻击范围波及整个战场；威力更是惊人，一招足以令体力全满的姬娜死亡。应对策略方面，按R1键尽可能只锁定“女王”为攻击目标，接近时可以通过左右移动来躲过对方的正面攻击，然后连续使出近距离攻击。这样不仅能使敌人受伤，同时还能阻止“女王”使出“魔法”。

攻略总评

玩过《Kaena》之后第一个感觉就是时间短，只要用上几个小时就可以爆机。而作品在主线以外的剧情比较少，与目前市面上的游戏相比，还是有一段距离的。不过本作还是有可取之处的，故事方面由于来自电影，世界观、剧情及人物关系的设定已相当完整，只不过这方面游戏交代得不够多，基本都是一笔带过。不过既然是电影作品改编，MOVIE的编排自然水准不低，何况还得到了由电影原班人马的直接参与和协助，观赏性自不必多说。回到游戏本身，虽然人物的造型未必能被所有玩家接受，不过人物的动作确实制作得相当流畅。经过一段时间来适应操控，很快就能在战斗中享受到极大的爽快感。值得一体的是本作武器分为远近攻击，及LEVEL和指令输入攻击等系统。武器分成远近攻击，令战略性的变化增加；LEVEL的提升，使战斗的意义加强，只可惜能提升的LEVEL等级有限，很容易便达到最高级数；指令输入必杀技攻击，不仅简单易记，变化多端，还非常实用。总的来说，对于一款动作游戏而言《Kaena》虽有不足，但确实值得一玩。

全文完

●KOEI●4月15日●ACY●1至2人玩●6800日元

红之海2 Crimson Sea
Test:小怪翻凉 Design:Kennie

紅の海2 Crimson Sea

各关详尽攻略始动

推出"《真·三国无双》系列"的KOEI公司另一动作游戏力作《红之海2》，本作的故事不但延续前作，玩法上也由前作的团体制变成本次的单骑闯关，所以要求玩家的个人操作水平更高。而本期是攻略的第一回，会先以第一惑星的各区域进行详尽的解说。

Crimson Sea 2 基本操作

十字键／左 Analog：移动	L1 键：平行移动、改变目标
右 Analog：视点变更	L2 键：变换手枪
○键：决定、使用 NP	R1 键：锁定目标、回转移动
□键：调查、谈话、枪攻击	R2 键：发动 Time Extorder
X 键：跳跃	START 键：进入选单画面
△键：剑攻击、使用 Gravity Blade	左 Analog+ ×键：紧急回避

※Time Extorder 中能使用的技能

Assault Blade：向着敌人按左 Analog+ △键，会向敌人作瞬间冲刺攻击
Cross Fire：静止的状态按着□键不放，枪的威力一时增加
Sonic Move：按×键，可作瞬间冲刺
Sonic Charge：Sonic Move 中不停按□键，以枪和剑来连续攻击

Crimson Sea 2 任务画面的显示

1.Time Extorder
发动Time Extorder时显示所剩下的有效时间，倒数到零便会结束Time Extorder。

2.NP 槽
当向敌人攻击、受到伤害、取得增加NP的道具时都会提升NP槽，而当Combo连续击倒敌人时NP的储存速度会更快。NP槽共分为3格，按R2键可消费1格来发动一回 Time Extorder，而当蓄满3格时便会自动发动NP。

3. 现在装备中的 NP
显示使用的NP，可以在选项画面中进行转换。

4. 枪能量槽
使用枪进行攻击时，枪能量槽会逐渐减少，停止攻击时则自动回复，当达0时便不能进行攻击，必须等待枪能量槽完全回复。※Over Drive 的追击、Time Extorder 时使用枪不会减枪能量槽。

5. 现在装备中的枪
按 L2 键可随时进行转换。

6.HP 槽
人物所剩余的体力值，受到敌人攻击时会下降，减少到0时便会Game Over。

7.Mission 情报
TIME：完成任务所使用的时间
COMBO：本任务中最大的连击数
MENACE：本关中击破敌人MENACE的数目
MISSION：任务中的固有情报，如击破数、限制时间等

8. 敌人 MENACE 的 HP 槽
HP 槽清0时敌人便会死亡。

9. 瞄准
当接近敌人时会自动瞄准目标，而按L1键便可转换锁定的目标。

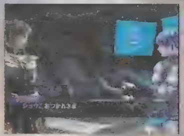
10. 地图
白点：玩家的位置
粉红点：敌人 MENACE
红点：任务中的目标物

11.COMBO
在一定时间内向敌人作连续攻击可累积Combo，当达成50 Combo时会自动吸取敌人的HP。

12.CHAIN
在攻击所得的Combo Bonus，所表示的数字会跟Combo数一同累积，在Chain出现期间 Combo 不会断掉。

Crimson Sea 2 游戏流程

该游戏是以进行任务为主的游戏，当完成序章的战斗后，玩家便可以控制主角SHO在IAG本部任意移动，跟当中的成员交谈，在红、白机械人处进行记录和购买道具等。而要接受任务，只要调查本部中央的机器 Mission Navigator 便可，先选择惑星，再选择其中不同任务。游戏一开始只能选择一个惑星，而出现的任务数也不多，只要不断地完成任务便会陆续出现新的任务。



另外要留意，每个惑星存在数个区域，而且都有独特的Key Mission，是推进主线故事发展、使新舞台、惑星出现的重要任务。在Key Mission会显示出百份比数值，如该惑星的制压率不在该百份比数值之上，是不能执行Key Mission的，所以必需要先完成惑星上其他的任务。

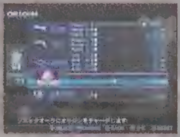
Crimson Sea 2 武器的分别

在主线的故事中，玩家能使用的人物分别有男主角SHO和女主角FEANAY，自完成Libitum Plant的Key Mission后便可使用FEANAY。两人的攻击模式大致相同，分别是连射枪、重击枪和斩击，其中重击枪的分别较大，SHO的LEGION为攻击力强的范围攻击，而FEANAY则是锁定目标的追踪弹攻击。

Crimson Sea 2 武器的强化

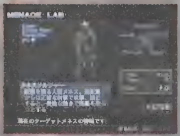
在游戏中，当击倒敌人时会随机掉下ORIGIN，是用作强化武器的芯片。按START键进入选单画面后选择ORIGIN，选项这里可利用ORIGIN强化连射枪、重击枪、剑和NP，当达到指定数目该项目便会得到强化。在游戏中，由于连射枪的攻击间隔短，不论对单体还是大量敌人时都非常奏效，是游戏中最实用的武器，所以必需优先进行强化。而接着强化的则是剑，由于每当各段达Lv2时，都会追加Over Drive的追击关系，所以各段都必须强化至lv2。而最后剩下的重击枪在ORIGIN有剩余时才进行强化，由于重击枪在对付耐久力高的敌人非常有效，所以最好先强化攻击力部分。

枪系强化
Power：增加攻击力
Range：增加射程
Papid：缩短攻击间隔
剑强化
1st：增加第一击的攻击力
2nd：增加第二击的攻击力
3rd：增加第三击的攻击力
4ht：增加第四击的攻击力



Crimson Sea 2 如何赚取金钱

游戏中赚取金钱的途径，分别是透过完成任务以及狩猎指定的敌人MENACE两种。前者只要完成任务便可，而后者首先前往ICA本部右上方的Free Room找绿衣研究员，向他查询敌人后，在任务或自由模式中把该敌人击倒再回去报告便可，而取得的金钱量跟击倒的敌人数目成正比。在游戏初期建议先不执行任务，自由进入惑星里进行狩猎，一来可以储备金钱购买回复道具，还可以藉此取得ORIGIN强化武器，可谓一石二鸟。



Crimson Sea 2 Gravity Blade与Over Drive的连击

以剑进行斩击时，如在瞬间以左Analog拉向人物反方向位置+△键，便会发动Gravity Blade攻击，不同的攻击段数所发动的Gravity Blade姿势也不同，情况就如《真三国无双》的CHARAGE攻击相同。此外，当把剑的各段强化到Lv2以上后，在发

动Gravity Blade后的0.3秒，可以按下□键便可发动Over Drive追击。当中特别以第3段的Over Drive最为强力，面对耐久力高的敌人也可在连击后击毙，是必修的技能之一。

攻击段数	Gravity Blade攻击	Over Drive攻击	攻击说明
1	下斩	LEGion连射	令敌人往后退
2	斩→刺	VULCAN连射	使敌人攻击停止，并被水平吹飞
3	斩→斩→向上跳跃斩	VULCAN连射(向上)	打至敌人浮空作重击
4	斩→斩→上斩→回转斩	VULCAN连射(范围)	使范围内的敌人浮空逐渐下降

Crimson Sea 2 因应状况使用NP

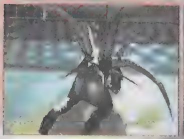
主角的向攻击敌人时能增加NP槽，当储至3格时则可发动NP的必杀技，不但可以给予敌人大伤害，还可以回复少量的HP，回复量的多寡则根据发动NP时击倒敌人数目而定。两位主角各自拥有3种NP，除第一种的SONIC AURA，其余两种都需要完成指定任务取得。由于NP攻击拥有回复HP的奇效，因此面对大量敌人或HP量较少时便应马上使用。

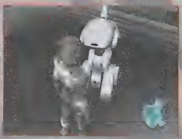
Crimson Sea 2 攻略部分

虽然游戏中可自由选择任务，不过某些任务也可能要求完成其它惑星的Key Mission才会出现。为了统一性，以下会逐一介绍每一惑星的全部任务。

序章

ザックス救出





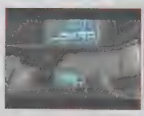
当完成训练模式后便可进入序章，因为是试练，所以敌人也较少，玩家可用来熟悉基本操作。只要一直往前走，通过闸门便会发生事件，任务也告结束。随后便正式可在IAG本部自由行动，选择任务。

达成条件：到达指定区域	
难度：1	
Exp：—	
Teos：—	
All S：—	

惑星GRARVE

アラルカンド(Allagando)

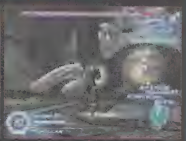
Key Mission メネスの巣窟



在第一个Key Mission中，途中会出现巨形蛔虫形敌人スキュラネス，而这就是本关的目标，击倒全8只スキュラネス便会进入首领战。在对付スキュラネス时，由于它会喷出像溶岩般的物体，最好将其锁定并以紧避回避后再攻击来对付，另外攻击スキュラネス一段时间可能会出现防护罩，不过待一会儿便会消失。当击倒7只スキュラネス的时候，会掉下开启西南走廊的红卡钥匙(レッドカードキー)，可在该大门前使门，进去把最后一只スキュラネス击倒后便会发生首领战。

达成条件：全灭MENACE巢窟的敌人スキュラネス	
难度：2	
Exp：3000	
Teos：1500	
All S：Origin x30	

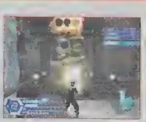
首领战



可能是主角仍然较弱、首领又是贴墙的关系，所以第一个首领反而会较往后的两个领首厉害。本关的首领外形是一只海螺龟，以前方的一对巨型触手作为初期的主要攻击。除了从高处垂打外，触手还不时会以水平方式摆动，如玩家站在首领附近很易受伤，所以必须经常留意触手的动向，当发觉其摆动偏离上下时便得马上往左下角或右下角紧急回避。首领的防御力很高，但只要先把前方的一对触手击破，便可使首领短时间内失去战斗力。画面上出现ATTACK CHANCE时便是最佳的攻击时机。

经过一段时间，首领的攻击会有所改变，改用头部火炎和发出毒气，不过两种攻击舰可用紧急回避来躲过。只要小心不被触手命中，看准机会上前攻击便可。如果仍然认为没有胜算，大可先去收集Origin强化连射枪，当Power和Range都在Lv3以上便可轻松收拾该首领。

消えたデータディスク



真正的第一个任务，敌人的数量不多，威力也不强，建议玩家在此熟练掌握移动攻击和紧急回避。当遇到大群敌人时，可直接以□键和移动来对付，不时也可以按着L1键的状态作平行移动攻击。如果出现耐久力高或任务的目标敌人时，则先按R1键锁定其中一位敌人，然后再按L1键切换至攻击目标。由于当锁定目标后，移动时的画面是以敌人为主轴，因此可一边围绕敌人一边攻击，即使面对大量的敌人，也可从容对付。

达成条件：发现资料碟并回收	
难度：1	
Exp：1000	
Teos：800	
All S：Teos12000	

本关开始后，在中央房间被上锁后会出现大量敌人，这正好可以练习移动攻击。当来到东南面的房间，调查电脑能把十字路口西面的门锁打开，不过由于只有15秒的关系，所以必需要以最快的速度前去，以连续的紧避回避、或以Time Extorder中的瞬间移动是增加速度的有效手段，进去后把敌人全灭便可取得资料碟，完成任务。

未确认メネス出现

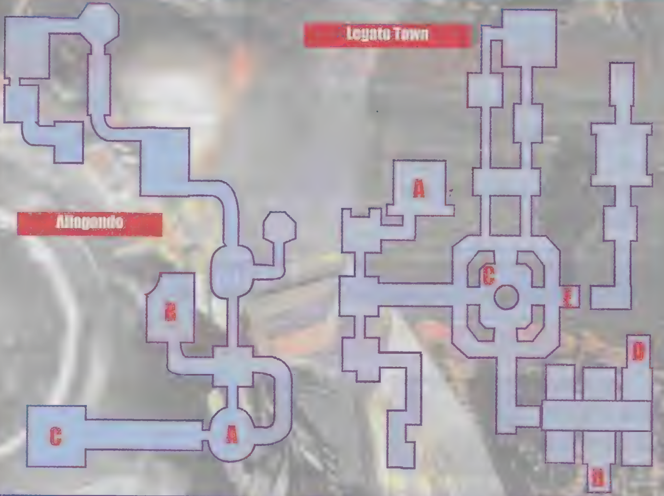
如要令本关出现，首先得令プレストサイト地域的Key Mission出现。本关要打倒指定的人形敌人，只有使用特定的武器消灭敌人才能收集到资料，而使用武器的顺序为：VULCAN(连射枪)、VULCAN(连射枪)、LEGION(重击枪)、LEGION(重击枪)、KRONOS(剑)、KRONOS(剑)、NP。当中以重击枪、剑的难度最高，尽可能锁定目标后使用紧急回避接近敌人后才攻击。

达成条件：以指定的方法打倒メネスサージェント	
难度：3	
Exp：2200	
Teos：12000	
All S：Origin x30	

Sub Mission タイムトライアル

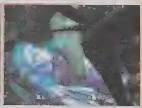
由于是Sub Mission的关系，所以本关的难度相当低，只要把C房间的蛔虫敌人击倒便可。如要挑战最佳时间，大可完全无视途中的敌人。

达成条件：把地区出现的スキュラネス打倒	
难度：1	
Exp：200	
Teos：500	
All S：Teos1000	



レガートタウン(Legato Town)

Key Mission 考古音学者ウード



本关会携同一名考古学音学者一起去找乌特(ウード)，于画面右上方有一MISSION计，代表考古音学者的恐惧程度。每当出现敌人时，此计便会逐渐下降，直至零仍没有击倒附近敌人则会Game Over，所以每当遇到敌人时都必须积极主动攻击。往南

方走的途中把墙壁打破，在里面取得红卡钥匙（レッドカードキー）后再往北上，到达最北面房间的转移阵便可找到乌特。只要消灭敌人速度快，此关不算十分困难。

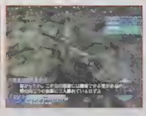
达成条件：发现考古学者ウード	
难度：2	
Exp：3200	
Teos：1600	
All S：Origin x40	

レガートタウン袭击

本关的任务是要把全区域的敌人全灭，只要画面右上方的MISSION百分比到达100%便可完成。途中出现的大部分是敌人旧品种，所以要对付应不能问题，其中会遇到一种头部很大的新敌人，其防御力较高可尝试以重击枪LEGION来对付。而到达有巨大蛔虫的房间时，应按R1键锁定蛔虫，然后围绕着它一边移动一边攻击，如此便可躲开其它敌人的攻击。

达成条件：把地区出现的敌人全灭
难度：2
Exp：1400
Teos：1000
All S：ギガオリジン

逃げ遅れた民间人



在这一关中，会出现一种幽灵般的敌人，虽然它不会主动攻击，但如果子弹误射中它，它便会像鬼魅般不停的追着主角，而且被它碰上将会受到很大的伤害，损失将近25%的HP。虽然无法攻击房间内的幽灵，但只要全灭幽灵以外的敌人它便会自动消失，这就要求玩家精确地射击。可以用R1锁定、L1切换目标的方法，而且在远离幽灵的位置消灭敌人。

本关的目的是拯救5位市民民，按照地图，拯救他们的顺序为A→B→C→D→E。其中A位置的市民在左上角、前往C位置房间前需按动墙上的按钮、从C房间的市民手中获得红卡钥匙（レッドカードキー）后才能拯救E房间的人民。

达成条件：限定时间内救出5位市民
难度：2
Exp：1500
Teos：1000
All S：Teos1800

奪われたIAGバッジ

本关的目标只有3个，全部都是人形系的敌人，当来到北面的房间时，3个目标会同时出现。由于目标受到攻击时会瞬间移动，所以最好还是逐一击破，锁定目标以连射枪来攻击。虽然目标的耐久力很高，但当COMBO数达30以上出现Time Extorder时，再使用威力增加的站立射击，要消灭也不算难。把目标全部击倒后便会出现IAG徽章，回收后任务结束。

达成条件：击破目标敌人夺回IAG徽章
难度：3
Exp：2300
Teos：1200
All S：ロバリーI

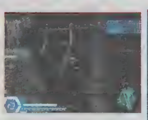
Sub Mission 大统领夫人の指枪

在整个地图各处均放有数个木箱，而指枪便随机放在这些木箱内，找到并取得指枪后，便可结束任务。能否在短时间内找到则需要一点运气。

达成条件：制定时间内发现大统领夫人的指枪并回收
难度：1
Exp：200
Teos：500
All S：Origin x50

リビトゥムプラント（Libitum Plant）

Key Mission 强大なメネス反应

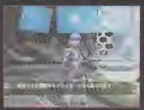


本关的任务是要追击地图上显示绿点的敌人，不过每当接近绿点时，它都会移动。同以往一样，北面的路是被上锁的，需前往西南面的房间内解除，但本次必需要先收拾墙壁内的蛔虫怪物，使用重击枪应能轻松对付。往北来到B点的房间遇到研究员，听从他的指示从破栏跳下，解除装置。然后继续追击绿点敌人，绕一圈后回到B房间，再往东面走廊移动时，终于把绿点敌人固定。经由C房间、E房间的转送点便可遭遇首领决战。

达成条件：击破对象敌人
难度：3
Exp：4400
Teos：2000
All S：?????

首领战

本次的首领没有海螺龟那么巨大，其主要攻击模式为放出导向型能量球，不过只要按R1键锁定目标并不停射击，当看到能量球便马上使用紧急回避便不会受伤。当耐久力下降到一定程度，它的身体便会变成紫色，此时射击对它是无效的，不过只要绕到它的背后，便可回避它的能量球攻击，更可使用斩击攻击它。当首领被斩至原来颜色后，便可重复上述步骤继续远距离绕圈射击。当完成此任务后，上前跟女主角FEANAY谈话，以后便可选择使用她。



新兵器プロトタイプ

本次的任务是前往北面的绿点开动新兵器，虽然看起来相隔很远，不过只要利用A点的转送器便可马上到达北面，本关难度在于返回的路上。由于限制在10分钟内回到IAG本部，因此要尽量避免无谓的战斗，另外经常观察右下方地图能帮助确认前进的路。另外，在这里会出现持枪的人形新敌人，对付的方法就是按R1锁定目标，再移动攻击，如此能有效地回避对方的子弹。

达成条件：起动装置，在限定时间内返回IAG本部
难度：1
Exp：1100
Teos：900
All S：スピリットI

NPエネルギー

本关的任务是取得从怪物掉下的10个NP能量，击倒房间或走廊里的怪物便有机会掉下，把整个区域的敌人消灭后便能全部集齐。但要留意NP能量的出现时间很短，如不能及时取得便会消失。在前进中的一道上锁的大门，需调查西南面房间的装置来开启。完成任务后SHO会获得新的NP。

达成条件：回收10个NP能量
难度：2
Exp：1600
Teos：1000
All S：Teos1800

毒に冒されたウナ

完成第二惑星AGITATOt第一个Key Mission才出现的任务，首先从A房间的转送器到达B房间，然后从南面绕道至C、D、E、F、G的房间。要清除5个房间里的毒，就必须顺序把各房间的敌人消灭，而从地上的数字提示得知顺序为：E、D、C、F、G。然而，当中只有C房间的门可以打开，因此必须由C点房间的转送器前往其他的房间。在房间里攻击敌人时，小心不要破坏地上的燃料桶，否则引起的爆炸会使施设的耐久度下降，当降至零时便会Game Over。

达成条件：解去5个精制施设的毒
难度：4
Exp：2900
Teos：1500
All S：リベンジI

Sub Mission ザ・スピード

取得3个红色标记的任务，为了争取时间，可以不理会途中的敌人。而3个标记的所在分别是：西南面的房间、H点房间和B点房间的下层，全取后回IAG总部便可。

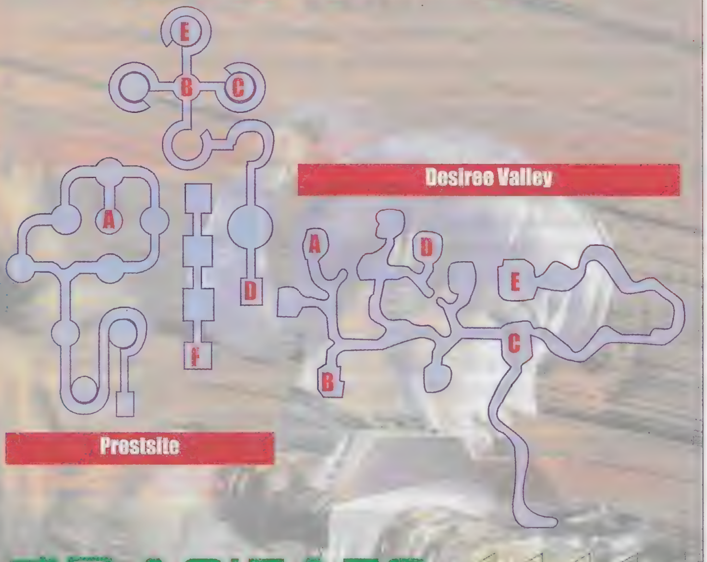
达成条件：取得3个红色标记（レッドマーク）
难度：1
Exp：200
Teos：500
All S：Teos1000

Libitum Plant

详尽各关攻略第二回

惑星 GRARVE

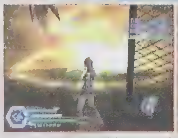
ブレストサイト(Prestsite)



Key Mission 惑星间转送システム

达成条件：再起动惑星间转送系统	
难度：3	
Exp：4700	
Teos：2000	
All S：Teos4200	

首先北上经由A点房间的转送器来到B房间跟同伴会合，然后便要到C点调查水槽、回B房间启动装置解除南门的锁。往南走来到D点上方的房间，从缺口往下跳能找到向南走的路，并可从同伴那里得到绿卡钥匙(グリーンカードキー)。再次回到B房间启动装置将北面水槽的水排空，然后再往北到E房间，利用绿卡钥匙解开水槽门的锁，启动装置令D房间的转送器回复运作，最后经由D房间的转送器往F房间完成任务。前往F房间的途中会遇到大量人型敌人，活用地形、障碍物战斗避免受到夹击。



まやかしのメネス

达成条件：消灭ダーヴィス的实体	
难度：3	
Exp：2000	
Teos：1200	
All S：サバイバー I	

本次的任务有一定难度，作为目标的敌人懂得使用分身。而实体更跟幻像混在一起难以辨认，只有依靠右下方的雷达来推测实体的位置。如果误射到幻像，将会受到很重的损伤。利用按R1键再按L1键的方法锁定实体后，用连射枪慢慢攻击，这样可以最大限度减少误射。如果已储满NP，发动NP来对付实体也不失为一种最安全有效的方法。由于经常出现幻象跟实体重叠的情况，所以必需要耐心一点慢慢把两者引开。

暗闇のブレストサイト

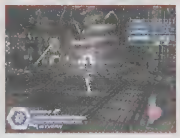
达成条件：把地区出现的敌人全灭	
难度：2	
Exp：1700	
Teos：1100/	
All S：ラーニングI	

这关的难度并不算高，所出现的敌人也没有什么能耐，问题只是要在阴暗的环境下行动。利用右下方的雷达确认敌人位置，注意不要让敌人从背后突袭便没有问题，成功取得“MISSION 100%”便可过关。

メネス异常发生

达成条件：把变异的蛔虫型敌人消灭	
难度：4	
Exp：3100	
Teos：1500	
All S：スピリット II	

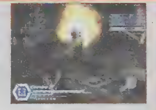
这次要对付的是变种的蛔虫型敌人，变种后它们懂得移动，只能以远距离射击来对付，除此之外跟普通的敌人没有什么分别。但要留意当击倒第一只蛔虫时，右上方会显示出时限，如不能在限定时间内击倒下一只，那么就得重新开始挑战。因此除了任务目标外，应无视其他喽罗，用紧急回避边闪躲边寻找目标。



Sub Mission タイムトライアルII

达成条件：把地区出现的敌人全灭	
难度：2	
Exp：800	
Teos：400	
All S：Origin x50	

纯粹挑战以最快时间消灭敌人的一版，并没有什么难度。如想尽量节省时间，在移动时可尝试以紧急回避的方式前进。另外来到A房间时会发现通路被封锁，但只要向阻塞处射击便能打通，继续前进。



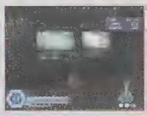
惑星 AGITATO

デジーレ峡谷(Desiree Valley)

Key Mission デジーレの巨大な影

达成条件：查明“巨大之影”把对象敌人消灭	
难度：4	
Exp：6000	
Teos：2500	
All S：Origin x60	

任务是先前往地图A、B、D房间，启动机器打开C房间的门。后再到E房间跟首领决战。在移动的途中，会遇到一种潜藏地下的敌人，当它出目时会放出火炎攻击我们，不过只要按R1键把它锁定，以紧急回避绕到其身后便可放心攻击；或是看准它出现的时机，使出由3段Gravity Blade攻击和Over Drive攻击所组成的超强连击也能一招结果了它。



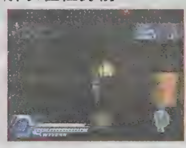
首领战

一个浮在半空的家伙。首领的攻击模式分为有3种：发射小火球、放出昆虫敌人和火柱旋转。对付小火球，只要按R2键锁定首领，围着它用紧急回避便可躲过；昆虫敌人围着首领飞的时候很难攻击到玩家，可以按R1键以平行移动来射击；而最后的火柱旋转由于是范围性攻击，所以必需马上向后作紧急回避。只要能完全掌握这些攻击模式，战胜首领绝对不难。

未知なるエネルギー体

达成条件：取得高纯度NP能量并带回IAG本部	
难度：3	
Exp：2300	
Teos：1200	
All S：Origin x50	

这一版是女主角FEANAY的指定任务，在进入前应强化其武器。本次的任务是要取得A房间处的高纯度能量，由转送器可以到达B房间，这样可节省不少时间。但由于取得能量后，画面右上方的MISSION计会因人物的受伤而减少，如不在耗尽前返回IAG本部就会直接Game Over。所以在任务前半段，最好先尽量将东面通道的敌人消灭，确保回程的安全。当带着找到的高纯度能量来到C房间时，房门会突然锁上，主角被强制通大量的昆虫型敌人战斗。由于特殊的失败条件，本战将很棘手。建议以自身生存为主，积极回避敌人的攻击，寻找机会按R1键锁定目标攻击，避免和敌人硬碰硬。如果NP值储满便要马上使用，而连射枪的强化程度也会直接影响战局的发展。完成任务后FEANAY习得新的NP。



地雷エリアの战い

达成条件：把地区出现的敌人全灭
难度：6
Exp：4400
Teos：2000
All S：サバイバー II

任务同样是把全部敌人消灭，不过整个区域都布满了地雷，单凭肉眼是无法分辨的，还是要依靠右下方的雷达。显示的绿点便是地雷位置，一边绕开地雷一边小心前进。如果嫌麻烦不想绕来绕去，可以直接站在地雷前用枪械武器将其破坏，但射击的位置必需准确。成功把每个区域的敌人都消灭后会出现提示，不必担心会出现漏网之鱼。

峡谷のストーカー

难度：5
达成条件：将地区出现的蝎子敌人キングスコーピオ全灭
Exp：4200
Teos：1900
All S：リーニング II

要完成新惑星SEMPLICE当中的Key Mission才会出现的任务。主要是对付6只拥有无敌甲壳的蝎子王。虽然目标的甲壳坚固无比，任何攻击都不能伤它分毫，不过利用房间里的炸弹可将这层讨厌的甲壳炸毁，之后它们就跟普通的蝎子没有分别了。当发现目标时，先不要主动进攻，引诱它移动到炸弹箱旁后，击爆该炸弹箱便可。如果将房间的炸弹箱用完还不能干掉蝎子王，只好先回到C房间跟同伴谈话，拜托他们重新放置炸弹箱了。

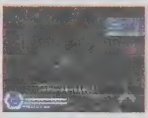
Sub Mission ザ・コンボ

达成条件：在制限时间内更记Combo记录
难度：2
Exp：400
Teos：600
All S：Teos10 00

比较容易完成的任务，只要在指定的房间内连击数达到100Combo以上便可。房间内出现的昆虫敌人永远打不完，因此只要以连射枪一边移动一边射击，要达到500Combo也不是难事。注意的是发现前方没有敌人时马上把Analog拉向其他方向并及时按R2键转换目标，防治中断；当然连射枪的Rapid强化程度也是能否轻松达成任务的重要因素。

セグイドベース(Seguido Base)

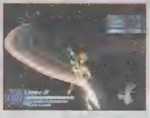
Key Mission 女战士ディーズ



达成条件：协助迪斯将敌人全灭
难度：5
Exp：7400
Teos：3000
All S：?????

要令Key Mission出现，必须先完成相同地区另外两个任务。本次的任务是协助同伴迪斯(ディーズ)消灭指定的人型敌人。前往北面的A、B、C房间，指定消灭的10个敌人就在那里。成功完成上半段任务后，南面的迪斯受到攻击情况危急，必要马上前去营救。当来到南面的分差路时，先往东面的路走，同倒在走廊尽头的男子交谈可取得“红卡钥匙(レッドカードキー)”。接着返回分差路向西走，用“红卡钥匙”打开大闸进入D房间，只要在限定时间内到达任务就算成功。

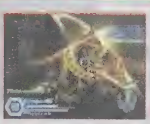
可燃ガス充满エリア



达成条件：将地区出现的敌人全灭
难度：4
Exp：2300
Teos：1400
All S：プラチナカード

虽然达成条件是消灭所有的敌人，不过某些地区存在有害气体，使用枪械会引来爆炸。为了不让这种情况发生，来到类似区域时只能用剑消灭敌人，而回到普通地区时可尽情枪杀敌人。如果之前已将剑强化到一定程度，那么这次的战斗会感到比较轻松。另外如在有气体泄漏地区遇到人型敌人时，用锁定目标加紧急回避的方式比较保险。

精锐部队坏灭の谜



达成条件：把有透明能力的敌人全灭
难度：4
Exp：2900
Teos：1500
All S：Teos3600

这次的狩猎目标是透明的敌人，不过除此之外跟普通的兽人没区别。用雷达确认敌人位置，避免被敌人从背后偷袭。另外在任务的途中，将遇到一种巨兽，它们会以直冲的方式进攻。在它冲过来的时候紧急回避，就能绕到其后方攻击。

灼热のセグイドベース

达成条件：破坏导致气温异常的热源矿石
难度：6
Exp：4600
Teos：2000
All S：リベンジ II

任务是要把散布在区域各处的热源矿石全部破坏，地图上会清楚地指出7颗矿石的所在位置。要留意当进入热源范围后，体力会逐渐下降，好在下降的速度并快，先对付喽罗再毁掉矿石也不迟。攻击热源矿石，必需用斩击才有效，所以要想尽快破坏矿石的话最好先强化剑。此外，东南面和西南面房间也存在两颗矿石，必需把房间里两颗矿石破坏掉才能令温度下降。

Sub Mission 绝体绝命

达成条件：取得3个蓝色标志
难度：2
Exp：400
Teos：600
All S：Origin x50

本关初始时限制着体力只有一丝，主角基本上被碰一下就会挂。目标是取得A、C、D房间的3颗蓝色标志后返回IAG本部。为了减少被击中的机会，途中出现的敌人能干掉的都干掉，尽量不给它们出手的机会；面对人型敌人时要活用锁定目标及紧急回避。稳扎稳打的话自保不成问题，而路线方面，建议先向南面走，之后再转向北面。

ラルゴファクトリー(Largo Factory)

Key Mission 新たなる胁威

达成条件：把新型敌人消灭
难度：5
Exp：7800
Teos：3100
All S：Teos5600

要对付的新型敌人，是一种会移动的蛔虫型恶心得东西。它们共有10只，且分布很广，几乎遍布整个区域。一开始利用C房间的转送器转移，能省去不少的时间。整体来说敌人不难对付，问题只是要花费不少时间在移动方面。

ラルゴクライシス

达成条件：把地区出现的敌人全灭
难度：5
Exp：3400
Teos：1600
All S：ギガオリジン

任务非常简单，只要把整个地区的敌人全灭，达成率到100%就行。当中有不少地区缺乏氧气，进入的话右上方氧气值会不断减少，好在全部耗尽时才会开始消耗体力，所以每当氧气剩下不多时，应马上离开撤出房间稍作休息。敌人数目有限，不用急着一次全灭房里的敌人。

超破坏力のエネルギー

达成条件：取得超破坏力能量并返回到IAG本部
难度：4
Exp：3100
Teos：1500
All S：Origin x60

目标是去绿点所指的房间拿超破坏力能量，利用A房间的转送器，可以马上到达。要留意拿到"能量"后，不论受到何种攻击都会对主角造成致命伤害，所以尽量不要被敌人打中。掌握敌人的攻击模式，在远处利用枪械进攻。路线方面，取得"能量"前往B房间，会转移到更远的C房间，途中会遇到一扇锁着的门，而能打开它的"红卡钥匙(レッドカードキー)"就放在D房间里。完成任务后SHO获得新的NP。

无敌メネス击退

达成条件：把无敌的敌人消灭
难度：6
Exp：4400
Teos：2000
All S：ロバリーII

本次的目标是11只不怕任何攻击的人型敌人，唯一能消灭它们的方法，就是各个房间里的装置。虽然攻击对这些敌人无效，不过仍可借此把它们打倒在地，利用连续射击把它们逼到装置内就能消灭它们了。在地区上能看6个装置，而那11个目标也就藏身于此，所以有些地区可以同时对付2-3位敌人。活用房间的障碍物分散敌人，采取各个击破的战术最合理。

Sub Mission 绝体绝命II

达成条件：把地区出现的敌人全灭
难度：3
Exp：300
Teos：600
All S：Origin x50

虽然难度只有3，但由于设定为被击中马上over的关系，行动起来必需小心谨慎，尽量减少同敌人的肉搏战，改以远距离枪击为主要的进攻手段。碰到一些会放能量球的敌人时，最好经常保持移动，这样被能量球击中的机率会比较低；如果是飞行的敌人，则用平行移动加扫射的方法就能轻松搞定。

モヴィエンド(Movindo)

Key Mission メネス大规模进攻

达成条件：解释敌人MENACE大量发生的原因，并跟韦奥鲁(ヴィオール)接触
难度：6
Exp：9300
Teos：3600
All S：Origin x80

完成一定数量的任务数后便会出现Key Mission，而本次时间和消灭敌人数是任务的重点。右上方的任务计会随时间而减少，只能通过击倒敌人增加少许，换句话说便是尽可能全灭途中出现的敌人。一开始从中央的房间出发，走北面的路到尽头，然后再转向西，来到道路尽头时再往南面走，进A房间，跟海星形首领决战。

首领战

这地区的首领为巨大的海星，浮在半空中主要以吐出的消化液、触手或是召唤小喽罗来进攻。虽然首领的防御力高，不过战术大致上跟以往没有分别。首先按R1键锁定目标，以连射来牵制对方，当看到首领出招时便往后作连续紧急回避。不断重覆此模式要取胜只是时间问题。

モヴィエンド研究所

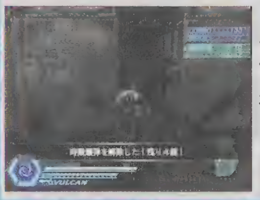
达成条件：把研究所内出现的幽灵敌人全灭
难度：5
Exp：3600
Teos：1700
All S：ダイホードII

在西南面的研究所里，出现了会穿墙的幽灵形敌人。当玩家到达研究所时任务便正式开始了。敌人多达20个，要对付这些神出鬼没的家伙，最好依靠雷达先确认位置，再集中攻击一个，这样比较有效率。另外幽灵形敌人爱用冲撞攻击，及时的回避也是少不了的。当消灭了一定数目后，更可从左上方大地图里确认剩下幽灵的位置，更有效地追击它们了。

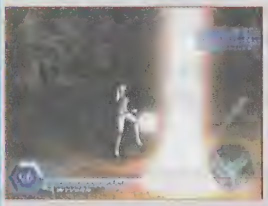
天才科学者の狂气

达成条件：在限定时间内把所有的定时炸弹拆除
难度：5
Exp：3800
Teos：1800
All S：Origin x70

10分钟里，成功拆除10个炸弹便算完成任务。炸弹虽然不能从地图或雷达上看到，不过每当接近时会有响声作为提示音，越接近响声越大，还是比较好找的。如果仍然没有把握，还可以参考攻略上的地图。为了节省时间，对杂兵战能免则免。



迎击システム暴走



达成条件：找到研究所电脑终端，关闭迎击系统
难度：7
Exp：5600
Teos：2400
All S：Teos4800

要令任务出现，必须先完成新惑星SEMPLICE当中"连续行方不明事件"的任务。玩家在本关会不断受到卫星炮的袭击，不过只要不停移动就不会被卫星炮击中。任务一开始先往北走，然后从分叉路往南走向A房间去。继续向西走来到西南面的研究所，电脑终端就在C房间内，启动后任务便算完成。

Sub Mission プリゾナー

达成条件：在指定区域内支撑5分钟
难度：3
Exp：500
Teos：600
All S：Teos1000

本次的任务是在A房间跟大量敌人战斗，支撑5分钟任务便能达成。只要不停的进攻、不让敌人绕到背后、合理利用紧急回避，要完成此任务应不会很难。

新惑星 SEMPLICE

サンジャック(Sunjack)

Key Mission 王女シャミ

完成相同地区的任务后本关便会出现，目的是前往F房间援救主角的女朋友莎美。但在此之前，必需先前往地图的绿点A、B、C、D、E房间，消灭全部敌人

后开动全部装置，才能令通往F房间的门打开。当来到F房间跟莎美会合后，再去G房间消灭那里的敌人，就能完成任务。

达成条件：前往最深处援救莎美（シャミ）	
难度：7	
Exp：11000	
Teos：4200	
All S：???	

センブリーチェの魂

重视潜入的任务，目标是前往北面尽头房间取得巨大的宝石。不过途中会遇到不少守卫机械人，如果被它们发现会放出高攻击力的能量球，被打中会损失很多体力。为了有效地避开机械人，必需先通过雷达确认它们的视野，在被发现之前尽快避开。此外，还会遇见四处巡逻的机械人，要回避它们最好先将其锁定再围着它旋转，被发现便要马上以紧急回避逃到另一个区域。

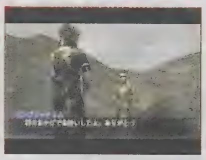
达成条件：取得巨大宝石センブリーチェの魂并返回IAG本部	
难度：7	
Exp：5100	
Teos：3300	
All S：フィーバーII	

狙われたサンジャック

在限定的时间里，前往各地把携带定时炸弹的15个目标击倒。而目标会不断逃跑，还会隐身。注意在其隐身期间由于不能进行锁定目标，只能通过雷达向目标的大致方向攻击。好在击中目标几次后，会暂时解除隐身状态，所以建议最好能集中追着一个打。

达成条件：把携带定时炸弹的敌人全灭	
难度：6	
Exp：4800	
Teos：2100	
All S：Teos4800	

パニックタウン



达成条件：在民众陷入惊慌前把敌人全灭	
狙われたサンジャック	
难度：8	
Exp：6600	
Teos：2700	
All S：?????	

完成其他区域的Key Mission才会出现。任务里地图上的每个区域，都有敌人在袭击平民。右上方民众的惊慌度减为0之前全灭敌人便算成功。有敌人的地区共有9个，需要全数清除。

Sub Mission 大统领夫人のへそくり

难度：3	
Exp：600	
Teos：700	
All S：Teos1000	

完成任务“パニックタウン”才会出现的任务，目标是收集大统领夫人遗失的100枚金币。只要击倒机械人便有机会出现金币，而金币散落在地上时如不尽快拣起过一会会消失。活用按住R1键的移动方式，可一边转换画面一边收集金币。由于时间充裕，所以还算轻松。

ジェンティーレ(Gentile)

Key Mission 连续行方不明事件

最初敌人的攻势并不算猛烈。紧跟同伴往西面走，来到B房间，把该处的敌人收拾后折返去C房间。最后是到D房间跟新型敌人决战。新型敌人不怕枪械的攻击，只有用刀砍才能对它造成伤害。战斗结束后，还要到西面E房间触发情节任务才算完成。

达成条件：查探、解决连续失踪事件	
难度：7	
Exp：11600	
Teos：4400	
All S：Teos7200	

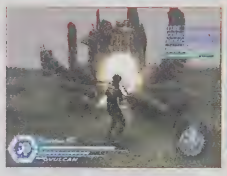
自爆型メネス出现

又是要求全灭敌人的任务。本次会出现一种新的人形敌人，不仅会放出麻痹弹而且只能用斩击攻击它们。如果被麻痹弹命中，它们还会跑到玩家头上自爆！幸好在麻痹回复的一瞬间用紧急回避能躲过这一招，不至于被敌人闷杀。建议锁定目标后利用紧急回避来接近它们，然后用三段Gravity Blade配合Over Drive来作强力的攻击。

达成条件：把地区出现的敌人全灭	
难度：6	
Exp：4600	
Teos：2000	
All S：Teos4800	

スーパーノヴァ

任务是令地区上5个绿点处的装置重新启动，注意只有当右上方的能量计全满时才算真正启动。由于开动装置后会出现大量的敌人，而装置受到攻击还会被减去能量，所以应尽快把它们收拾掉。当敌人数剩下不多时，可以按R1键锁定目标快速消灭。而当中更以A房间的战斗最为激烈，可能有必要使用NP来应付。



达成条件：令全5个能量装置启动	
难度：7	
Exp：5400	
Teos：2300	
All S：Origin x90	

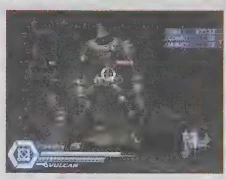
见えない敌

要令这一任务出现，必须先完成另一区域的Key Mission“战　　のドレンテマイン”。目标是拥有透明能力的人形敌人，同样枪击对它无效，只能接近后用刀砍。如遇到目标混杂在敌群时，优先击倒杂兵，把目标留到最后再收拾。

达成条件：把有透明能力的敌人全灭	
难度：9	
Exp：7100	
Teos：2900	
All S：Origin x90	

Sub Mission パーフェクトアンサー

是比较麻烦的任务。一开始先同前方的同伴谈话，得知目标敌人共有3种，分别是昆虫系（キラーアント）、人形系（アーマードメネス）和机械人系（レリックウォーカ）。接着他会说出各种敌人的指定击倒数，只有击倒对应数目和种类的敌人任务才算完成，如数目不符则会马上GameOver！在区域里，昆虫的数目最多也最容易打，所以应留待最后解决。先干掉规定数目的人形敌人和机械人，而攻击上述两类敌人的同时，必定会打到昆虫敌人，所以有必要经常留意右上方的目标数，计算还需要打多少昆虫型敌人。



达成条件：打倒指定数目的敌人后，向有关人员报告	
难度：4	
Exp：800	
Teos：700	
All S：Origin x50	

待续

谢罪书

关注《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》的读者应该都对上期的攻略很失望吧！由于美编在排版时的失误，导致链接图出错，产生图片重复问题。店长知道再作任何的解释都是没有用的了，对一本杂志来说，再没有比失去支持它的读者更可怕的事情了。本期将上期排版图片链接错误的那4页重新刊登出来（对应上期的原页码刊登在信息栏中），占用了宝贵的4页空间，店长携全体《GAME科技风》的工作人员再次向读者表示深深的歉意！

西方大陆的第一站

主角乘船前往西方大陆，途中经过一个小岛，岛上设有营幕，岸边停泊了大帆船，这就是PS2版新增的赌船。经过赌船，很快到达西方大陆的第一站——波多西米海港（ポートセルミ），去店铺整理装备后，进入宿屋，在酒吧那边看见两个山贼袭击一位村民。

山贼受死！

村民："救命呀～！救命呀～！"

山贼："不用叫了！没有人会救你的，快把钱交出来！"

村民硬着头皮说："不可以！这是卡邦捷村所有村民的血汗钱……"

山贼："嘿嘿～那么，我们只好用暴力了！"

这时山贼看见主角："你是谁？想跟我们作对？"

选是（はい），主角："让我好好教训你们这些山贼！"

主角两三招就打败了山贼。

山贼："可恶！你这家伙，给我记住！"两个山贼匆匆离去。

村民高兴地说："多谢！终于找到值得信赖的战士！你愿意听卡邦捷村的事吗？"

传说中的天空城！

选是（はい），村民："我们的村庄出现了一头怪物，它时常破坏我们的农作物，为了赶走怪物，我来到这里找寻强壮的战士帮忙。勇士，你正是适合人选！帮我们消灭怪物我们会给你3000G酬金，现在先给你一半。铲除怪物之后，再给另一半。记住我的村在南方，叫卡邦捷村（カボチ村）。要重覆一次刚才说的话吗？"

福引券抽奖资料：

玉	机率	奖品
金玉	0.5％	ゴールドパス
银玉	1%	祈りの指轮
赤玉	3%	ファイト一发
青玉	2%	爆弹石
绿玉	5%	すごろくけん
白玉	43%	ふくびきけん
黑玉	46%	没有奖品

选不用了（いいえ），村民离开了宿屋。留意宿屋的柜台有一位婆婆和抽奖机，使用1张福引券（ふくびきけん）便可抽1次奖，抽奖机会抽出7种玉，详细资料如表。

在道具店购物，约买两三次东西，就会送1张福引券给你，不断买药草是收集福引券的最快方法。不断抽奖便可无限量获得骰子券（すごろくけん）

进入镇右上方的灯塔，在塔顶发现一个望远镜，调查望远镜，选是（はい），使用望远镜瞭望时转角度，可以看见大神殿。

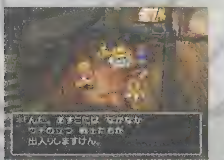
波多西米海港

取得道具：

怪物老人洞内的壶	すごろくけん
灯塔内的柜子	ちいさなメダル
宿屋2楼房间1	ステテコパンツ、50G
宿屋2楼房间2	すごろくけん
宿屋化妆室的柜子	きぬのエプロン

卡邦捷村的怪物？

离开海港，向南走，抵达卡邦捷村，初次进村时会强制变成夜间时份，一进村就发现怪物逃走的踪影。在村内四处调查，推开中央的石板，进入地下室取得"米加迪腕轮（メガンテのうでわ）"。由于所有民居都锁了门，于是进入宿屋渡宿一夜。第二天，进入村长之家，见村民正在商议怪物的事。



村民正在讨论怎样消灭怪物。

村长："你在波多西米的酒场找到对付怪物的战士？"

村民A："没错！那位战士一出手就打退了两个山贼！"

修正版

村民B："我反对找战士帮手，他们拿了一半酬金，还会来冒险吗？唉～我回去工作了。"

波洛哥！还认得这条丝带吗？

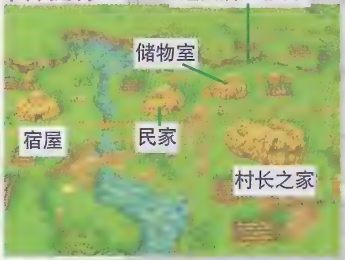
村民B在门口碰到主角，不理会那村民，入内与村长谈话。

主角："我是受到委托来消灭怪物的。"

村长："咳咳……你就是在酒吧击退山贼的战士？你肯帮我们实在太好了！那头可恶的怪物栖息在西方的魔物巢穴（魔物のすみか）。勇士，我们等待你的好消息！"

出发前先将"比安卡的丝带（ビアンカのリボン）"放在主角身上。前往西方洞窟，在地下4层发现一只斑豹，这就是村民所说的怪物，斑豹背后的地上插了一把剑。在战斗中使用比安卡的丝带，斑豹会停止攻击，原来斑豹正是小时候一起冒险的同伴——波洛哥（ボロンゴ），波洛哥认出主角，停止攻击，加入队伍。拔起后面的剑，原来是父亲爱用的巴柏斯之剑（パパスのつるぎ），现在可以交给主角装备。

卡邦捷村



带波洛哥返回卡邦捷村，村民看见波洛哥都纷纷逃跑，去告诉村长怪物的真相。

村长："什么也不用说，我明白你的阴谋了，这是剩下的酬金，请你尽快带走它吧！"

这时与稻草人左边屋内的人谈话，然后调查稻草人，选是（はい），可取得名产品"稻草人（コワモテかかし）"。

取得道具：

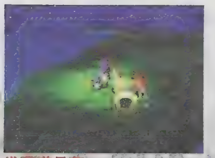
民家的壶	ちからのたね、ちいさなメダル
村长之家2楼	すごろくけん、ちいさなメダル、まほうのせいすい

魔物巢穴地图

传说中的瞬间移动咒文

由波多西米海港向西移动，来到鲁拉菲镇（ルラフェン），传闻这里有位专门研究古代咒文的老伯，在镇内还打听到拉因赫特的亨利即将举行结婚。还有一点提提大家，镇内的武器店和防具店是同一间店铺，店铺在白天售卖武器，晚上则售卖防具。

留意镇的道路迂回曲折，经道具店左边的通道，绕到后方，在墙上看见一



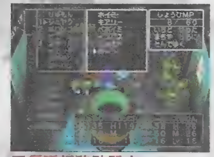
发现满月草！

张字条写着“请求魔法研究助手，从这里往下走。穿过隧道来到比尼多之家，入内与比尼多（ベネット）老伯谈话。

比尼多：“哦！？你是看见字条来的吗？”

选不是（いいえ），主角：“但是……你需要一位魔法研究助手吗？”

比尼多：“呵呵～年青人，对我的研究感兴趣吗？研究成功的话，就可以令古代咒文复活！该咒文能够瞬移到曾经去过的地方，是传说中的瞬间移动咒文！怎样？愿意协助我吗？”



习得瞬间移动咒文！

选是（はい），主角：“有这么利害的咒文！？让我帮你的忙！”

比尼多：“呵呵～太好了！跟我来吧！”

老伯带主角上2楼看地图。

比尼多：“现在我们在这里，西边海岸长了一棵满月草，那是研究的材料，替我找回来吧！但只能够在夜间看见满月草，那棵草在夜间会发光，明白了吗？”

选是（はい），主角：“明白了！比尼多老伯。”

离开鲁拉菲镇，越过西方吊桥，到了晚上发现了一棵发光植物，调查它取得“满月草（ルラムーン草）”。带满月草回去给老伯。

鲁拉菲镇

取得道具：

宿屋2楼的壶	ちいさなメダル
酒吧的木筒	ふくびきけん
酒吧2楼的木筒	ふしぎなきのみ
酒吧2楼房间的柜	すごろくけん
镇右方的壶	ちいさなメダル、すばやさのたね
比尼多之家门前的壶	キメラのつばさ
比尼多之家内	やくそう、まほうのせいすい

比尼多：“已经找到满月草！？这的确是满月草啊！太好了！太好了！现在马上进行实验。”

老伯在大壶面前，将满月草抛进大壶，壶中的液体突然发生爆炸，主角被炸倒地……。

主角慢慢站起来，比尼多说：“照我推测，你已经习得古代咒文——鲁拉，赶快试试念咒吧！”

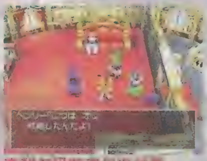
使用“鲁拉（ルーラ）”咒文，选择拉因赫特城（ラインハット），主角瞬间飞到拉因赫特城。

比尼多：“啊～成功了！成功了！我是个天才！现在马上开始研究新的咒文！”

亨利与玛莉亚结婚

回到拉因赫特城，入城去王座找迪鲁国王。

迪鲁：“我得知沙拉波拿镇（サラボナ）有传说中的盾，该镇位于鲁拉菲镇的南方。你出发之前，去寝室找哥哥聚聚旧吧！哥哥有事告诉你啊！”



亨利与玛莉亚即将结婚！

与旁边的大臣谈话，得知奥拿比利（オラクルベリー）有出售怪物箱。上寝室找亨利。

亨利：“很久不见了！我告诉你一件事，我要结婚了！新娘就是玛莉亚（マリア）。我送一件结婚记念品给你，就放在我小时候房间的宝箱里。”

购买怪物箱和店铺饰物。

来到亨利昔日的房间调查宝箱，但宝箱空空如也，不过在宝箱底发现在一段文字。

文字写着：“对不起……有些事实在难以启齿，所以写在这里。你父亲的事，我始终忘记不了。我们当奴隶的时候，如果没有你，我还有命回来吗？可惜我要守护着国家，不能够跟你一起冒险，你永远是我好朋友！往后的日子要加油啊！”

回寝室找亨利。

亨利：“哦？宝箱找不到记念品吗？哗哈哈～因为记念品在这里，请你收下这个结婚记念音乐盒（きねんオルゴール）。”

玛莉亚：“到你结婚的时候，记得叫我们来观礼啊！”

想不到亨利与玛莉亚发展得这么快，不知道主角何时会遇到命中注定的伴侣呢？记得大臣的话，先返回奥拿比利，夜间进入左上方的商店购买怪物箱（モンスターボックス），这道具就是一般RPG中的怪物图鉴。买完怪物箱之后出镇再次来到这里，能够以5000G购入名产品“店铺饰物（オラクルやののれん）”。

用鲁拉返回鲁拉菲镇，向南移动，来到噂之宿屋（うわさの宿屋），这里除了供休息之外，还存在着一件名产品，进入柜台旁边的门，在背后与店主谈话，得知柜台放了一本手记，回到柜台前按○，选调查（しらべる），便可取得名产品“噂之手记（うわさのノート）”。

休息后继续起程，穿过南方的沙拉波拿洞窟（サラボナの洞くつ），向西南方走，到达国王所说的沙拉波拿镇（サラボナ）。

噂之宿屋

取得道具：

宿屋右边的壶	ふくびきけん
房间内的井底	ちいさなメダル

沙拉波拿洞窟

芙劳拉招亲·炎之指轮

一踏进沙拉波拿镇，有只小狗跑过来，远处听到一位少女的声音。

少女：“请帮我拦住它！”小狗望见主角，乖乖的坐在主角面前。

家传宝盾？

少女：“对不起，我不小心让小狗跑了出来。莉莉安（リリアン），你欢迎客人啊！”

莉莉安摇尾欢迎：“汪～汪～！”

少女：“哈哈～莉莉安从来不欢迎陌生人，你是第一个啊！嗯……我好像没见过你，你是……？”

主角：“我从鲁拉菲镇那边来的。”

少女：“很高兴认识到你，再见了。莉莉安～我们回家了。”

在镇内逛逛，得知富翁路多玛要为女儿芙劳拉择亲，听说芙劳拉貌若天仙，每一位男子都梦寐以求。进入左上方的大屋，与入口的女佣谈话。

女佣：“欢迎～这里是路多玛的家，你为了向芙劳拉小姐提亲而来吗？”

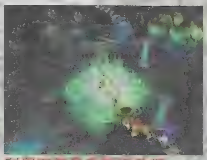
选是（はい），女佣：“请到那边等一等。”

与旁边的三位男子谈话，很快到了接应时间，主角跟着三人进内，坐在椅子上听路多玛说话。

路多玛：“各位好！我是这的主人路多玛，今日我想为女儿芙劳拉选夫婿，但是娶我的可爱女儿需要达成我的条件。古代有一个传说，在这片大陆的某处埋藏了两只不可思议的指轮（戒指），分别是炎之指轮和水之指轮，相传戴上指轮的夫妻可得到永远幸福。取得两只指轮就是娶我女儿的条件。结婚之后，我会将家传的宝盾送给他。”

这时看见在村口遇见的女子从楼梯跑下来叫道：“请等等！”

路多玛：“芙劳拉！我不是叫你留在房间吗？”



利用回复泉在附近升级。

主角心想：“芙劳拉？这个名字好像在那里听过……”

芙劳拉：“父亲！结婚是终身大事，女儿要自己决定丈夫！大家听着！听说炎之指轮藏在充满溶岩和怪物的危险洞窟，请大家不要为我冒生命危险。”

这时芙劳拉察觉到主角。

芙劳拉：“哦！？你不是刚才在村口的，难道你也……？”

路多玛：“芙劳拉，你认识他？总而言之，得到两只指轮才可以娶我女儿。芙劳拉，跟我回房。”

路多玛带芙劳拉回到2楼，各位提亲者听到这个条件，纷纷打退堂鼓。主角听到家传宝盾，反而想试试找寻指轮。上二楼找路多玛打听情报，得知炎之指轮藏在东南方的死之火山。

整理装备后，前往东南方的洞窟。注意，在洞窟的地下2层和地下3层有些溶岩地带，踏上溶岩会受伤（扣HP），使用“トラマナ”咒文便可防止受伤，但目前为止，只有LV25的史莱姆（スライム）懂得使用。另外，玩家不要急于进入地下4层B拿指轮，由于地下4层A设有回复泉（HP、MP全回复），应该利用回复泉，在周围打怪物练级。全体约LV20才走到地下4层A，调查岩石上的指轮时，出现了三只岩浆怪（ようがんげんじん），它们会使用火炎系的全体攻击，建议将懂得回复咒文的同伴的战斗方针设为“回复优先（いのちだいじに）”，集中攻击其中一只，将它们逐个击破。

然后成功取得“炎之指轮（ほのおのリング）”，回镇把它交给路多玛。

路多玛：“嗯，的确是炎之指轮！指轮暂时交给我保管吧！”

选是（はい），主角：“好的！”

路多玛：“现在只剩下水之指轮，听说水之指轮藏在充满水的地方。镇外停泊了我的船，你可以随便使用。”

沙拉波拿镇

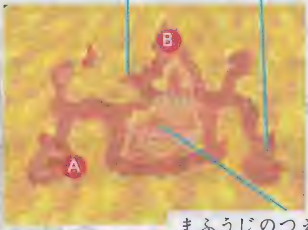
取得道具：

宿屋房间的柜子	てつのたて
民家的柜子	ちいさなメダル
民家2楼的柜子	ふくびきけん
别墅的柜子	かしこさのたね
芙劳拉之家2楼的柜子	きぬのエプロン、すごろくけん、ぎんのかみかざり

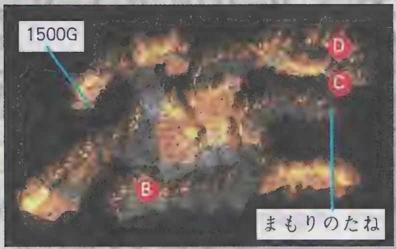
死之火山

地下1层

地下2层



地下3层



地下4层A

地下4层B

重逢比安卡·水之指轮

离开沙拉波拿镇，乘船沿着河流北上，发现有一道水门挡住去路，只能在右边登陆，去东北方的山奥之村找帮忙。在村内收集道具时要小心，因为道具店内其中一个壶是恶魔之壶（あくまのツボ），它懂得即死咒文。进入最上方的大屋，看见一位似曾相识的大叔。

早起煮早餐，比安卡已经像妻子一样了。

达卡：“咳咳……谁来了？你很面熟哩!?”

主角：“达卡叔叔，记得吗？巴柏斯是我爸爸。”

达卡：“哦？你是巴柏斯的儿子！太好了！巴柏斯他身体好吗？”

主角：“……”主角将父亲的事告诉达卡。

达卡：“唉……巴柏斯……。现在你一个人冒险，旅程很艰辛吧！你进来时看见比安卡吗？”

主角：“没有，她在哪里？”

达卡：“比安卡去了拜祭她的亡母。”

门口突然传来一位熟悉的少女声：“爸爸～我回来了！”

达卡：“比安卡～你看看谁来了？”

比安卡一眼就认出主角：“哈哈～你还活着，实在太好了！它是波洛哥，长得很强壮啊！唉～自从山特罗兹镇被军队烧毁，一直没有你的消息，叫人很担心哩，不过我深信你还活着！记得小时候那次冒险吗？眨眼间已经十年了……说了这么久，你要休息了。”

主角：“其实我来山奥之村，想找寻打开水门的方法。”主角将指轮和结婚的事告诉比安卡。

比安卡：“什么？你要结婚!? 水之指轮是条件!?”

失散了十年的好友重逢，主角和比安卡聊了一整晚。第二天……

比安卡：“感觉好像小时候跟你冒险一样！”

比安卡在主角床前：“早晨好，昨晚睡得好吗？我准备了早餐，等一会就可以吃。”

进入右边房间与达卡谈话。

达卡：“咳咳……我告诉你一件事，但不要告诉比安卡啊！比安卡，其实不是我亲生女儿，不过我们生活得很开心。近年我身体差了，不能够照顾比安卡，有你陪着她，我就放心了。”

走出房间时，早餐已经做好，进餐途中，两人谈论水之指轮的事。

比安卡：“我跟你一起找寻水之指轮吧！不用担心，我懂得打开水门。听说拥有两只指轮的夫妻可得到永远的幸福，你盼望得到幸福吗？”

选是（はい），主角：“嗯……”

比安卡：“哈哈～那么，我们吃完就出发吧！”

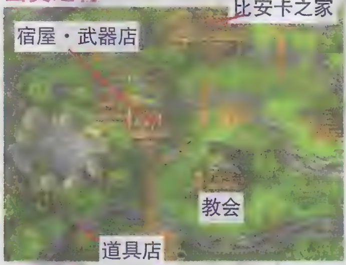
与比安卡谈话，选是（はい），比安卡加入队伍。离开山奥之村，乘船去调查水门，比安卡打开了门，两人向着大海前进。向东北方航行，进入河道发现了瀑布洞窟（位于鲁拉菲镇西方），洞内没有BOSS，但洞窟的结构很大，注意要善用MP，记得要保留MP用“リレミト”离开洞窟。两人好不容易在深处找到“水之指轮（みずのリング）”。

比安卡有点吃醋的说：“终于找到了！你可以和芙劳拉结婚了……唉……”

主角：“你怎么没精打采呀？”

比安卡：“没事了……你结婚之后可以得到天空之盾，向着你的目标又迈进一步了！”

山奥之村



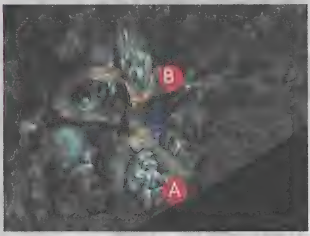
取得道具：

道具店的壶	ちからのたね
宿屋2楼的柜子	やくそう
宿屋地下室的木筒	ちいさなメダル
比安卡之家屋下的井	すごろくけん

瀑布洞窟地图

洞窟入口

地下1层

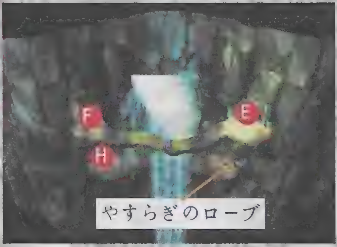


地下2层

地下3层

地下4层A

地下4层B

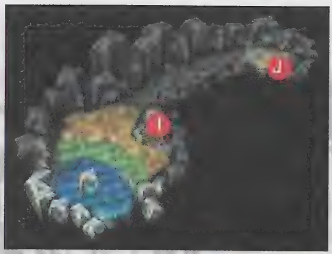


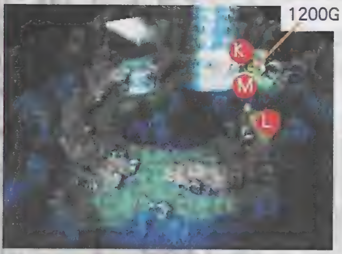
地下4层C

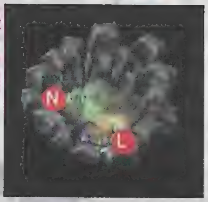
地下5层

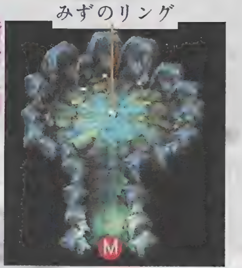
更正 科技风5月A 70页

更正 科技风5月A 71页









结婚·选择

回镇把水之指轮交给路多玛，见路多玛、芙劳拉等人齐集一起。

路多玛："果然利害！连水之指轮都找来了！我立即为你和芙劳拉准备婚事，行礼时将两只指轮交换戴上就可以。芙劳拉，你有话跟丈夫说吗？"

芙劳拉另转身，看见主角身后的比安卡。

芙劳拉："哦!? 那位女性是？"

比安卡："我？我叫比安卡，在他年幼时认识的朋友。嗯……这里没我的事了，我告辞了。"

芙劳拉："等等！比安卡，你不是很喜欢他吗？你们已经相处了很长时间。"

二选一，真令人烦恼。

此时路多玛开口对主角说："今晚你去宿屋休息，比安卡到我的别墅休息，给你一晚时间决定娶我的女儿，还是娶比安卡，明白吗？"

选是（はい），主角："嗯……明白了。"

当晚，主角面对重大选择，因此睡不着，于是起来活动一下。进入大屋2楼找路多玛倾谈。

路多玛："你冒生命危险集齐两只指轮，我绝对放心把女儿嫁给你，我个人也对你非常欣赏。"

主角："……"

路多玛："不用担心，即使你不选择我女儿，我都会替你办好婚礼。我已经发了请帖给你的好友，拉因赫特城的亨利王子和玛莉亚。"

接着去别墅看看比安卡。

比安卡："哦!? 原来你也睡不着，不用烦恼哩，最重要的是选自己喜欢的。一生人只可以结一次婚，不容许后悔啊！你早点休息吧！"

主角："今日开始，我们就是夫妻了。"

娶妻这么重要的事，建议先去教会记录。返回宿屋与店主谈话，选是（はい）睡觉。第二天起来，进入大屋找路多玛。

路多玛："芙劳拉和比安卡的事，你决定了没有？"

选是（はい），主角："我决定了！"

路多玛："那么，由你选出结婚对像吧！"

这时由玩家选择妻子，想娶哪一个就跟她谈话，再选是（はい）便可。笔者较喜欢比安卡，始终是青梅竹马，曾经一起冒险过嘛。决定之后，女佣带妻子去准备婚事，路多玛就叫主角去山奥之村拿取绢之头饰。前往山奥之村，与道具屋店主谈话，取得"绢之头饰（シルクのヴェール）"。

回到沙拉波拿镇，去别墅找妻子，看见妻子已穿上了婚纱。与妻子谈话，把绢之头饰披在她的头上，然后带妻子步向教堂。途中会遇到远道而来的亨利和玛莉亚。

亨利："朋友，又见面了！我们一收到请帖马上赶来，恭喜你啊！"

玛莉亚："妻子很漂亮啊！恭喜你们！"

主角牵着妻子的手，慢慢步入教堂，向神父见证婚事。

神父："今天，一对新人在神面前见证他们的结婚。你愿意娶她为妻，无论任何时候都陪伴着对方吗？"

选是（はい），主角："我愿意！"（如果选不愿意，神父会重覆说话，直至愿意为止……）

两人交换过指轮，主角亲吻妻子之后，婚礼圆满结束，两人随着大家的祝贺声步出教堂，当晚还举行了盛大婚宴。

第二天，在别墅醒来，妻子加入队伍。去大屋找路多玛。

路多玛："呵呵～你们已经是夫妻了，亨利他们一早就回国了。听闻你为了找寻传说之勇者而展开旅程，你收下这钥匙，用它打开后面两个宝箱。另外，我送一艘船给你们，船就停泊在波多西米。"

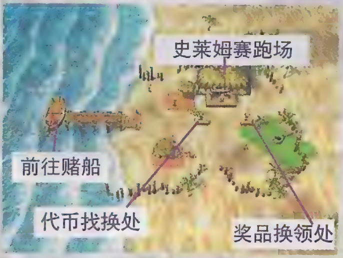
打开路多玛身后的宝箱，取得2000G和"天空之盾（てんくうのたて）"，再找路多玛谈谈，可取得名产品"寿包（こうはくまんじゅう）"。结婚过后，妻子伴着主角再次展开旅程！

世界最大的赌船

这里就是PS2版新增的赌船。

回到波多西米海港（ポートセルミ），进入船泊与坐在一旁的商人谈话，原来他正在售卖波多西米的名产物——"瓶中的模型船（ボトルシップ）"，选是（はい），花1000G就可以买下它。与船桥的水手谈话，选是（はい），再上船与船长谈话，选是（はい），马上出航！

赌船小岛



取得道具：

甲板的木筒	すごろくけん·2、ちいさなメダル
船尾房间的柜子	すごろくけん
中央船舱的柜子	おどりこのふく
老虎机场右边地上	1枚代币
老虎机场下方木筒	ちいさなメダル
船头船舱的柜子	すごろくけん、ふくびきけん
地下仓库的木筒	30G

首先由波多西米向东航行，发现上文提过的赌船小岛，岛上的帐营设有史莱姆赛跑场、代币兑换处和奖品换领处，走上左边的小艇可通往赌船。

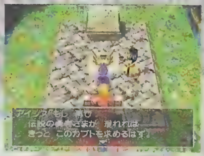
赌船上的设施如奥拿比利的赌场，有老虎机、骰子游乐场等，还有扑克牌游戏，而且骰子游乐场比奥拿比利的更大，到达GOAL的奖品是女性紧身上衣（レースのビスチェ）和祈祷之指轮（いのりのリング）。

赌船上藏着很多道具。

发现第三件天空装备

由波多西米海港直向南航行，到达沙漠大陆，在大陆右边发现一个帐幕，在帐幕内的壶取得男性短裤（ステテコパンツ）和小徽章（ちいさなメダル），并从老人得知迪巴多鲁城位于西方，东南方的岛上就有一座徽章王城。

向西移动，抵达沙漠城迪巴多鲁（テルパドール）。日间才可以进入城内，注意厨房其中一个壶是恶魔之壶（あくまのツボ）。走到地下花园，找到一位叫艾希丝（アイシス）的女王。


天空头盔啊！但不可以带走。

艾希丝："欢迎你们，我是本国的女王，艾希丝。你是为了参拜勇者之墓而来的吗？"

选是（はい），主角："勇者？勇者之墓？女王，我想去看看。"

艾希丝："当然可以，你跟我来，我带你去勇者之墓。"

跟女王进入城左边的勇者之墓。

艾希丝："这里是勇者之墓，但传闻勇者的遗体并不在墓中，也没有人知道勇者的去向。我国把世代相传的天空头盔放置于此，等待新一代勇者来临，你也尝试戴上头盔吧！"

主角尝试戴上天空头盔，但感觉跟天空之剑时一样，因为太重戴不上头盔。艾希丝先离开，主角调查一下墓碑，墓碑上写着"当黑暗浓罩世界，勇者会再次降临"。

回到地下花园找艾希丝。

艾希丝："我拥有读心能力，感应到你找寻勇者的

拥有读心术的女王。

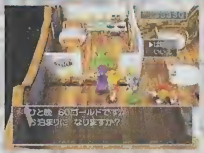
小说式详细地图攻略 第3回

刚刚新婚的主角，得到路多玛的船，可以前往更遥远的地方找寻勇者和天空装备，同时与妻子展开新婚旅程。但有谁料到主角夫妻这么快又要再次分开呢？而传说之勇者也会在本期攻略中登场！

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ARTEPIAZZA/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

●SQUARE ENIX●3月25日●RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量188KB●7800日元●http://www.square-enix.co.jp

穿越东方大陆的山道



从沙漠城女王得知父亲昔日是古拉班尼国的国王，古拉班尼正位于东方大陆，主角由沙漠大陆向东方航行，不久抵达东方大陆（徽章王城东方），在岸边找到一所海岸宿屋（ネッドの宿屋），经过长时间的航行，主角决定在此休息。

在宿屋打听到古拉班尼城位于北方山谷后面。另外，当四人以上在这里住宿（包括怪物），醒来后走进柜台的房间从后方与店主谈话，便可取得名产品“宿屋旗帜（ネッドのペナント）”，虽然旗帜是LV2名产品，但也需要放在博物馆地下室。

休息过后，瞧向北方的山道进发，在山道途中的洞穴发现了一位婆婆。

婆婆：“咿唏唏唏（诡异的笑声）～两位冒险者，你们迷路了？”

选是（はい），主角：“嗯……”

婆婆：“那么，不如在这里休息一晚好吗？”

选是（はい），主角见妻子都累了，决定留下休息。

婆婆：“你们好好休息了，我不阻碍你们，咿唏唏唏～”

半夜时份，妻子听到奇怪的声音，立即叫醒主角。

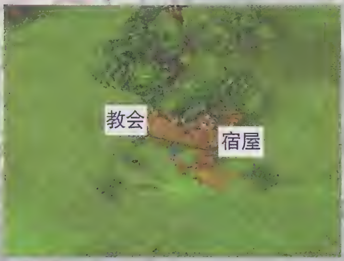
妻子：“快起来……你听到吗？那好像是磨刀的声音……由上面传来的，上去看看好吗？”

选是（はい），主角正想起床时，却发觉身体动弹不得，这时婆婆下来了。

婆婆：“动不了吗？看来我的咒文有效了，咿唏唏唏～看看这是什么？我已经将你的剑磨好了！”这时主角的力量增加5点。

原来这位奇怪的婆婆只是想为主角磨刀，吓得主角两夫妻睡不安灵。第二天醒来，继续向山顶前进，穿过山道来到查祖特村（チゾット）。

海岸宿屋



取得道具：

宿屋右边的木筒	すごろくけん

查祖特山道（前半）

山道A

山道B

山道C

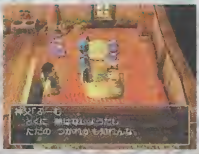
婆婆洞窟A

婆婆洞窟B

山洞1层

山洞2层

寻找父亲的王城



抵达查祖特村，入村时妻子忽然停在村口。

村民对主角说：“哦？那女性的面色有点不对劲。”

妻子：“我没事……不用担……心……”话还没说完，妻子就晕倒地上，主角和村民立即扶她进宿屋休息，经神父诊疗后，妻子很快就醒了过来。

神父：“不用担心，她只是抵受不了炎热天气，因体力不支而晕倒，今天好好休息就没事了。”

村民离开之后，主角照顾身体不适的妻子。

妻子：“不好意思，令你担心了。让我睡一下吧！”

主角也在旁边的床休息。第二天，妻子一早叫醒主角。

妻子：“早上好～你看，我回复精神了！我们起程吧！”

在村子逛逛，打听到名产品“查祖特指南针（チゾットのコンパス）”的事，但指南针已经卖光了，要到明年才有货。向右边山道前进，过吊桥时看见远处的古拉班尼城，相信很快就可以到达父亲的王城。

进入山道，注意山道内有很多宝箱是怪物箱（ミミック），怪物箱会使用全体即死咒文“ザラキ”，为了安全，还是以后再回来山道消灭怪物箱吧！击倒怪物箱可获得小徽章（ちいさなメダル）。注意，单靠步行是不能够通过山道，必需在山洞6层B跳下左边位置。另外，在接近出口的地方会遇到一位老人，与老人谈话，他会问你是否掉下了骰子卷（すごろくけん），诚

查祖特

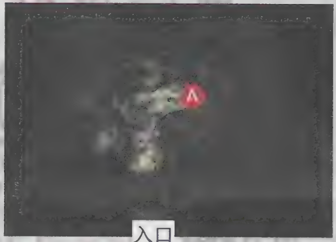
取得道具：

宿屋的木筒	もののエサ
武器店下层	ファイトいっぱつ、ちいさなメダル、すごろくけん
教会的柜子	ふくびきけん

实地答不是（いいえ），便可取得骰子卷。再跟老人谈话，他会问是否掉下小徽章（ちいさなメダル），再答不是（いいえ）又可以取得。第三次与老人谈话，本次问是否掉下水之羽衣（みずのはごろも），再答不是（いいえ）便可全取所有道具，证明做个老实人有回报的。通过查祖特山道，古拉班尼城就在眼前了。

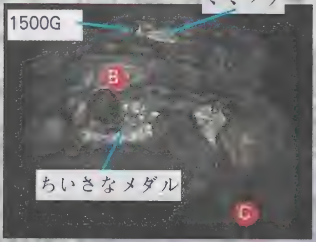
查祖特山道（后半）

山洞9层



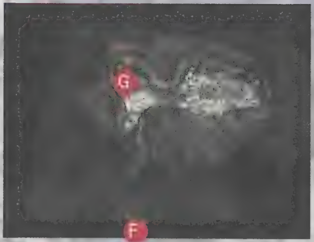
山洞8层A

山洞7层A

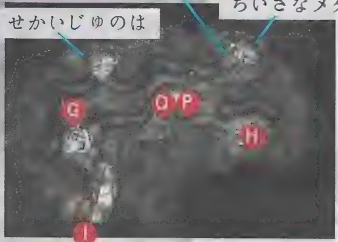


山洞6层A

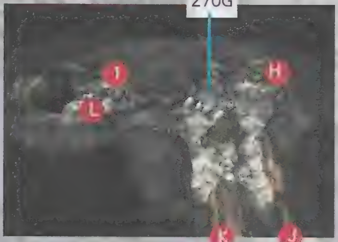
山洞5层A



山洞4层



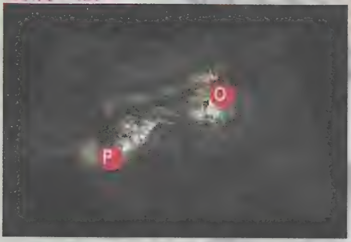
山洞3层A



山洞2层

山洞1层A

山洞3层B

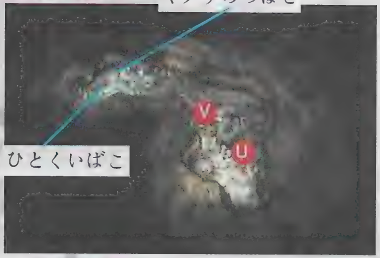


山洞5层B

山洞6层B

山洞7层B

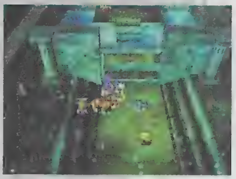
山洞8层B



山洞1层B

山道外围

王家之试练



终于来到主角出生的地方——古拉班尼城，休息及记录后走出城门，在城右边的小屋发现一块熟悉的面貌——桑乔（サンチョ）。

修女：“哦？有客人来了，我告辞了。”

桑乔的视线转移到主角：“你们是什么人？找我有事吗？”

桑乔再看清楚一点：“我没有眼花吗？难道是少爷？”

选是（はい），主角：“没错，相隔十多年，你还认得出我，桑乔叔叔。”

桑乔：“你仍然生存，实在太好了，让我看看你的样貌。呵呵～少爷已经长大了！身后那位美女是？”

妻子：“我吗？我是他的妻子。”

桑乔：“哦!? 孩子已结了婚，带着妻子回来！马上将事情告诉奥基隆（オジロン）王。奥基隆是巴柏斯的弟弟，由于巴柏斯已经……所以由奥基隆管治王国。你们跟我来吧！”

桑乔带主角一行人会见奥基隆王。

奥基隆：“哦？桑乔，你这么高兴的样子，有重要是禀告吗？”

桑乔：“回国王！他是巴柏斯的儿子……”桑乔将事情告诉奥基隆。

奥基隆：“什么!? 巴柏斯……兄长的儿子安全回国!? 兄长的妻子玛莎仍在生!?”

奥基隆高兴地望着主角：“呵呵～那时的孩子，长大成人回来了！我是你父亲巴柏斯的弟弟，奥基隆。那位女性是谁？”

妻子：“国王，我是他妻……子……”

妻子再次晕倒，众人立即送她到寝室休息，并交由修女诊治，主角将先前妻子在查祖特晕倒的事告诉修女。

修女：“原来她在山顶已经晕过一次，她的身体不可以旅行了。”

桑乔：“那么，她患的是什么病？”

修女：“她没有患病。这位先生，你知道你就快是爸爸了吗？”

选是（はい），主角：“是吗!? 老婆有了我的孩子？”

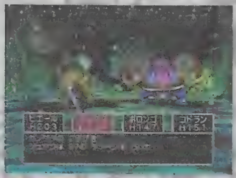
修女：“没错，你妻子腹中有了小孩子，当然不可以继续旅行吧！”

妻子：“老公，对不起，我一直没有告诉你，我暂时不可以跟你冒险了。”

桑乔：“呵呵～巴柏斯的儿子回来，还带着妻子和肚里面的孩子回来，今日真是高兴的日子！呜呜呜……”桑乔感动得痛哭流涕。

回王宫找奥基隆王。

奥基隆：“呵呵～听修女说，你就快做爸爸了。还有，我有件重要事跟你说，我是时候将王位归还给你了。”



大臣感到愕然，开口说：“奥基隆王！这么重要的事，为何不与老臣相谈？”

奥基隆：“没有相谈的必要吧！我原本就不是国王，现在兄长的儿子安全回国，由他当国王是理所当然。”

大臣：“国王说得有道理……但是，世世代代的

国王都要通过试练之洞的考验，才能够继承王位。”

奥基隆：“不过……现在不像以前了，现在那个洞窟充满了怪物……”

大臣：“但这是国家世代相传的规矩，我们绝对要遵守！”

奥基隆：“大臣也说得没错……就这样吧！你去试练之洞拿王家之证回来，到时我再将王位传给你，试练之洞位于东方的森林。你已经过长途旅程，今晚在城里休息，明早才出发吧！”

第二天，妻子也回复精神了。

妻子：“我没事了，你继承王位之后，我们的儿子就是王子，嘻嘻～我在这里等你回来。”

主角带着怪物同伴，浩浩荡荡前往试练之洞。在洞内看见一块石碑和四道门，留意最右那道门的地上有个图案，首先进入最右的门，在房间内踏几次板块，直至两个石像面对面，然后离开房间，进入第二个门前有图案的房间（左至右第2间），同样令两个石像面对面，再离开房间，向下走便可找到走下层的楼梯。

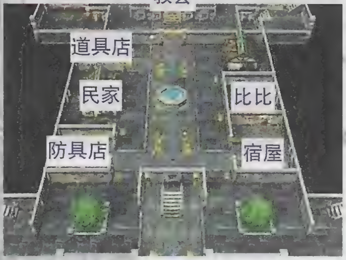
在地下1层看见一道水闸，水闸前有一个按钮，下方位置还有一块石头，先把石头推到按钮的正下方，然后在按钮打开水闸，水闸内的水会将主角冲向下，不过有石头顶住，所以不会被冲走，若没有将石头推好，主角就会被冲落下层。

走落水闸后的楼梯，发现地上有两个板块，踏左边的板块会出现新楼梯，踏右边的板块没什么特别。来到地下3层，发现前方的通道有石像挡路，地上有两个板块，首先踏右边的板块令石像右移，然后走到右上方再发现两个板块，本次要踏上方的板块，再绕到左上方踏左边的板块，中央通道便打通了，入内取得“王家之证（おうけのあかし）”。

这时先回复全体HP，回程时遇到一个叫卡达达（カンダタ）的强盗和他的部下，战胜后回到1层，令两个房间的石像背对背，便可离开洞窟。

古拉班尼城

1楼



2楼

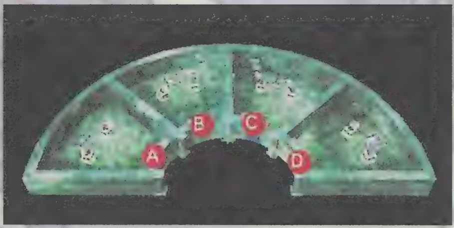
取得道具：

国王寝室的柜子	いのちのいし、レースのビスチェ
寝室左边房间的柜子	まもりのたね
2楼右下方房间的柜子	ちいさなメダル
1楼左边民家的柜子	ふくびきけん
1楼道具店的木筒	かしこさのたね
1楼左上角的壶	すごろくけん、ちいさなメダル、ちからのたね
城外右边小屋	ステテコパンツ、いのちのきのみ

试练之洞

1层A

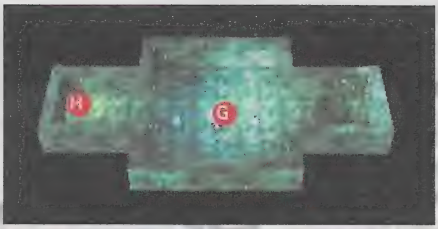
1层B



地下1层

地下2层A

地下2层B



地下3层

二十年前的悲剧重演！

主角带着王家之证回城向国王展示。

奥基隆：“不愧是兄长的儿子，这么快就找到王家之证，你马上就是国王了。大臣！这下你该满意了吧？？”

大臣：“老臣明白了……那么由我准备继位仪式，将新王即位的事通告全城吧！”

突然一位宫女赶来报告：“出事了！出事了！”

奥基隆：“什么事？快快禀告！”

宫女：“是！这位先生的妻子，现在要生孩子了！”

奥基隆：“呵呵～这岂不是新国王及王子同时诞生！”

立即进入寝室看看妻子的情况，宫女、修女、保姆已齐集在房间准备一切。

妻子：“老公……你来了……我会加油为你生个活泼的小孩子……我爱你……”

妻子要生了，主角先回到王宫等待，心情十分紧张。

奥基隆：“你耐心等待一下吧！不知道是王子，还是公主呢？”

再跟桑乔谈话，桑乔：“我明白你紧张的心情，现在的情景与当年巴柏斯王等你出生时一样。其实我也非常紧张！”

四周徘徊，不久宫女下来报告：“孩子出世了！孩子出世了！”

上去寝室看看妻子和孩子，原来产下了一对龙凤胎。

妻子：“老公……我生下孩子了，你高兴吗？”

选是（はい），主角：“十分高兴，多谢你啊！”

妻子：“你看看我们的孩子，他们叫什么名字好呢？”

这时玩家要输入孩子的名字，先输入儿子，后输入女儿，儿子的名字预设为雷克斯（レックス），女儿预设为蒂贝莎（タバサ），想使用预设的名字，直接按完成（おわる）便可。

妻子：“雷克斯和蒂贝莎，很好听的名字，决定用这两个名字吗？”

选是（はい），主角：“就用这两个名字吧！”

妻子：“雷克斯和蒂贝莎，你们真幸福啊！生活在这个和平时代。我也累了，想睡一睡，晚安。”

当晚，新王、王子、公主诞生的消息传遍城中上下，国民对巴柏斯王的儿子继位都感到高兴，古拉班尼新王的继位仪式即将开始。

妻子：“早上好～今天不是你的继位仪式吗？快提起精神啊！”

走下楼梯找奥基隆，这时众将士集合在王宫，奥基隆以神的名义，正式将古拉班尼的王位传给主角，主角披上国王的斗蓬，众将士齐声向主角欢呼。

众将士：“国王万岁！万岁万万岁～！”

主角带着奥基隆和众将士到1楼与国民见面。

桑乔：“少爷……不，国王！今日是我桑乔最高兴的日子！”

当日，全城庆祝新王即位，人们唱歌跳舞，所有人都放松心情尽兴。但是……！深夜时份，国民全都熟睡了，只有主角醒来，城内静得有点令人不安。返回寝室，正想看看妻子和孩子的时候，却不见任何人，内心不安的主角调查睡床，竟发现保姆紧抱着两个婴儿。

保姆慌张地说“国王！对不起！王妃……王妃被怪物带走了！我抱住婴儿躲在床底，但王妃她……对不起！呜呜呜……”

桑乔也来到寝室，桑乔：“国王，城内出奇地宁静，我有点担心，所以来看看。王妃在那里，会不会是发生意外了？”

选是（はい），主角把事情告诉桑乔。

桑乔：“什……什么!? 跟二十年前的那天一样……！哦……没什么！少爷！马上召集将士去

拯救王妃！”

众人齐集在作战会议室。

奥基隆：“趁我们熟睡的时候，怪物潜入了城内？”

保姆：“就是这样，其实王妃早已感觉到邪气，所以叫我保护婴儿。”

兵士：“但为什么全城的人都熟睡得完全察觉不到有怪物存在，难道是谁在酒里落了安眠药？”

奥基隆：“对了！有没有人见过大臣，大臣在那里？”众将士沈默不语。

奥基隆“一定是大臣干的好事！我早就不应该相信他！国王……对不起。”

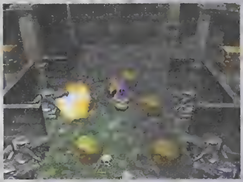
桑乔：“少爷！不……国王！无论如何一定要带王妃回来啊！”

这时主角把父亲留下的天空之剑交给桑乔，希望天空之剑会守护着古拉班尼王国。

主角变成了石像

主角在大臣房间搜索，在柜子发现了一双“飞天靴（そらとぶくつ）”，出城外使用飞天靴，瞬间飞到河岸北方的教会，在教会打听到有怪物集团向着北方的山谷移动，当中还看见有人类和怪物在一起，一定是那群怪物带走了妻子。记录后前往北方的恶魔之塔（デモンズタワー）。

进入恶魔之塔，1层左边的房间设有回复泉，要利用它回复体力，而在左边位置及地下室会找到一对盗贼兄弟，不用理他们。首先进入右边房间上2层，魔法阵会跳出一只怪物，消灭怪物后踏上魔法阵，传送到左边的房间，再消灭两只怪物，并拿取旁边的宝物，注意右边的壶是恶魔之壶（あくまのツボ），左边有两个魔法阵，踏上其中一个传送到中央下方，通过中央的通道时，左右两边的魔法阵又会跳出怪物。消灭后走上3层，这层有很多针墙限制了移动范围，沿



着左边便可绕到楼梯。到达7层时有些龙头形状的火炎放射器，需要用石头塞住放射器，才能安全通过，否则被烧中会扣去HP！通过右边的放射器之后，上8层把石头推落中央的穴（石头会掉到7层），再回到7层用石头塞住左边的放射器。如果觉得麻烦就硬拼过来吧，减血没有想象中那么多。

直上9层拉动手把，打开了半条桥，然后经魔法阵传送到3层的房间，再拉手完全打开吊桥，注意这房间有怪物箱。经过吊桥上塔顶，途中发现大臣倒在地上。

大臣：“咳咳～我支持不住了，那些怪物利用了我……请原谅我，国王……”说完便断气了。

上到塔顶，接下来有3个BOSS把守着，首先要对付野猪兽人LV20（オークLV20），第二个是奇美拉LV35（キメーラLV35），建议每打一个BOSS之前都返回1层的回复泉休息。击倒野猪兽人和奇美拉后，进入首领房间，发现妻子和一只怪物。

主角：“这不是当年杀死父亲的怪物……可恶！”

妻子：“老公！它们利用大臣捉走我，目的是用我做饵引你来这里。”

怪物首领动身，一手推开了妻子。

迹米（ジャミ）：“不要说废话了，身为国王的你，竟然不理国事跑到这里，既然你想死，我就成全你！送你们一起下地狱！哗哈哈哈～！”

随即进入战斗，由于迹米拥有能量罩护体，任何攻击和咒文都伤不到它，所以应专心防御（ぼうぎょ）及回复，战斗经过数回合便会发生事件。

迹米：“哗哈哈哈～！我是无敌的！古拉班尼的新国王，受死吧！”

迹米向主角发动致命一击的瞬间，妻子大喝：“停手～！！停止吧！迹米！”

妻子在战斗中跳起舞步，身体发出不可思议的强光。

迹米：“这……这些光是……”妻子所发出的光，消除了迹米的能量罩。

妻子：“老公！现在是反击机会了！”

面对没有能量罩的迹米，主角数回合便获胜，迹米临死前喃喃自语地说。

迹米“刚才的光……这个女性！竟然流着勇者之血……基玛大人！基玛大人！”

迹米消失后，基玛在两人面前出现。

基玛对妻子说：“呵呵～呵呵～真想不到你就是勇者的子孙。”

妻子：“……!？ 我是勇者的子孙？”

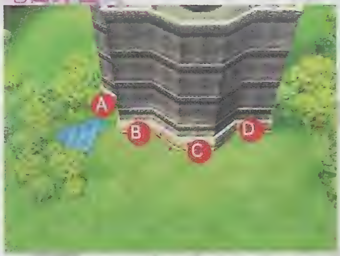
基玛：“米多拉斯（ミルドラース）大人预言过勇者的子孙拥有高贵身份，相信预言是指你的儿女吧！嘿嘿～不过勇者的血脉，到你这一代就要到此为止！”基玛念起咒文，令主角和妻子变成石像。

基玛：“呵呵呵～我没有杀掉你们，这样不是更有趣吗？你们会永远变成石像，直至世界末世来临，呵呵～呵呵～！”

基玛随即离开，玩家按十字键，但发觉身体动弹不得。不一会，那对盗贼兄弟来到，搬走了主角和妻子两个石像。另一方面，城中奥基隆见主角迟迟未归，并从兵士得知北之教会的人见过主角，于是发散兵士去北方调查，两个婴儿就由桑乔照顾。

恶魔之塔地图

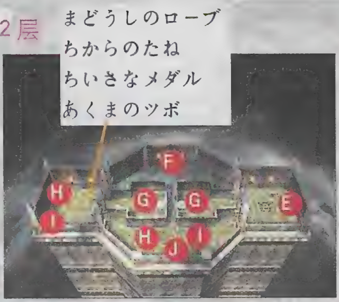
地面外围



地下1层

1层

2层



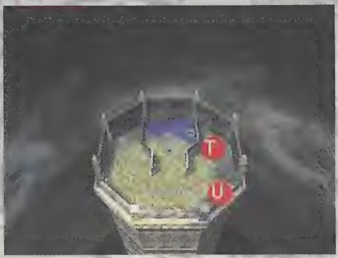
3层

4层

5层A

5层B

6层A



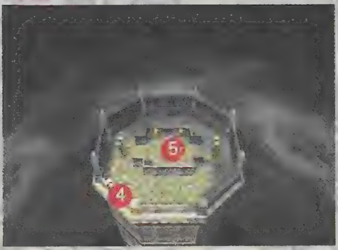
6层B

7层

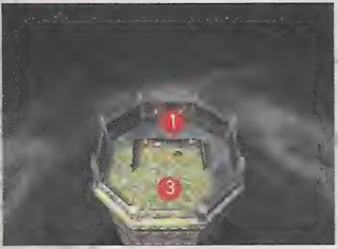
8层

9层A

9层B



10层A



10层B

11层

外围

勇者登场！

盗贼兄弟拿石像去拍卖，结果一位白发富翁买走了主角的石像，妻子的石像则不知哪去了。主角被送到富翁的家，屹立在花园当守护神，守护着富翁的儿子杰基（ジージョ）长大。时间一日一日过去，杰基也懂得走路了，富翁两夫妻都相信石像一直保佑着他们。

直至某天……杰基和母亲在花园游玩时，突然有两只怪物捉走了杰基，自此之后富翁不再相信守护神，将主角一脚踹倒在地，从此没有人再理会主角的存在。年月流逝……某天，桑乔带着孩子来到富翁的家，发现了主角的石像。

富翁："你们来我家干什么？"

桑乔："你好，我们是旅行者，我对这个石像很有兴趣。"

富翁默不作声："……"

桑乔："怎样？你愿不愿意将石像让给我吗？"

富翁："这个石像！你们随便带走吧！"

桑乔："你说真的吗？蒂贝莎（タバサ）公主！"桑乔向蒂贝莎示意。

蒂贝莎："是！桑乔，我使用这枝杖了。"蒂贝莎把手杖指向天空，石像立即发出不可思议的光芒，强光消失后，主角的石化咒被解开，手杖也随即断了。

富翁惊慌地说："这石像原来是个人！"

桑乔："太好了！真是国王啊！终于找到了！国王清醒吗？我是桑乔。"

选是（はい），主角："桑乔，我怎会不认得你呢？"

桑乔："呵呵～你真的没事了！孩子们快叫声爸爸。"

雷克斯："你就是我们的爸爸！我已经听过不少爸爸的事。"

蒂贝莎："爸爸！我是蒂贝莎，我知道这个名字是您给我取的。爸爸的事已经从桑乔口中听过，母亲的事我们都知道了……"

雷克斯："爸爸！我们一起去救母亲吧！我们要铲除那些坏人，拯救这个世界！你看，我能够装备你留下的天空之剑。"

主角心想："想不到我的儿子就是传说之勇者。"

桑乔："我们回城再说吧！蒂贝莎公主。"

蒂贝莎："鲁拉！"众人瞬间回到古拉班尼城。

这天，国民知道国王回来了，大家都感动得泪容满面。第二天，起床时保姆把名产品"思念之吊坠（おもいでのロケット）"交给主角，这是巴柏斯和玛莎结婚时，刻意找名工匠铸造的吊坠，本来巴柏斯想将玛莎的画像放入吊坠，但玛莎已经被怪物捉去了。

离开房间时，儿女也会加入队伍，可以把天空之剑（てんくうのつるぎ）和天空之盾（てんくうのたて）交给儿子装备。到王宫与大臣相谈。

大臣："哦！国王醒来了，不认得我吗？我是奥基隆啊。这八年间你变了石像，我一直找不到你的消息，不过偶然间发现了玛莎的故乡就在北方大陆。"看过奥基隆在地图的指示，确认了母亲故乡的位置。

在门前与桑乔谈话，之后便可在2楼的露伊达酒吧加入桑乔（なかまをくわえる）或离队（なかまをはずす）。在1楼与兵士比比（ピピン）谈话，他便会加入露伊达酒吧。准备就绪，便带着儿女出发找寻妻子和母亲。

天空头盔

记得沙漠城存放着天空头盔，于是带儿子前往沙漠城，进入地下花园找女王。

艾希丝："欢迎你们，我是本国的女王，艾希丝。哦，你不是数年前来过的那位勇士？上天已告诉我勇者出现的日子要来临了。这位男孩是你的儿子吗？"

选是（はい），主角："没错，他叫雷克斯。"

艾希丝："原来叫雷克斯，我感应到这男孩蕴藏着强大力量。请随我来！"

艾希丝带众人到勇者之墓。

艾希丝："这里放置了我国世代相传的天空头盔，我一直等候着勇者来临。雷克斯，你尝试戴上头盔吧！"

从肉眼看上去，头盔比雷克斯的头大很多，根本没可能装备。不过尽管一试吧，调查天空头盔，头盔放上雷克斯头上的时候，体积竟突然缩少，刚刚配合雷克斯的头形。

艾希丝感到神奇："哦……竟然……勇者终于出现了！勇者雷克斯，你要扫除黑暗力量啊！"

取得天空头盔之后，返回拉因赫特城（ラインハット）探望亨利和玛莉亚，在寝室看见亨利的儿子哥利捷（コリンズ），哥利捷的年纪和雷克斯相约，这时哥利捷会带儿女去游玩，前往哥利捷的房间（亨利小时候的房间），途中看见儿子来告诉主角。

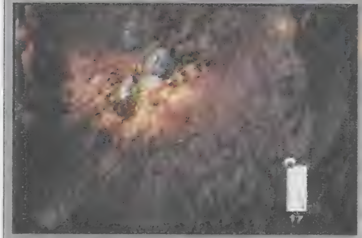
雷克斯："爸爸！哥利捷不见了！他叫我打开宝箱拿小孩子的纹章，我回到房间时他就不见了。"

这时主角想起童年的情景，立即带儿女去调查椅子，走到椅子下的秘道，果然发现了哥利捷王子，哥利捷与亨利小时候一样顽皮。突然有人从右边的门进来！山贼!? 幸好原来是大臣，大臣将顽皮的小王子带回亨利身边，回寝室与哥利捷谈话，他会送"风之帽（かぜのぼうし）"给我们。

取得天空头盔和风之帽，再去鲁拉菲镇（ルラフェン），找研究古代咒文的比尼多（ベネット）老伯，他又研究出新的咒文，主角习得新咒文"巴布迪（パルプンテ）"。现在还有以下5件名产品可以拿取。

名产品	取得方法
沙漠之花（さばくのバラ）	先前将沙漠之花带到山奥之村升级成秘汤之花，现在回到沙漠城（テルパドール）南方，可再次取得沙漠之花
查祖特指南针（チゾットのコンパス）	现在去古拉班尼城南方山上的查祖特村（チゾット），在武器店下层，与正在睡觉的婆婆谈话便可取得
怪物棋（モンスターチェス）	古拉班尼城的兵士比比（ピピン）加入后，去露伊达酒吧让他加入战斗队伍，之后再编他离队，回到1楼与比比谈话，便可取得怪物棋
巴姆之墨（パオームのインク）	在北之教会，与宿屋的老伯谈话
利尼路之王冠（レヌールのおうかん）	晚上，带着银之餐具（ぎんのティーセット）回到利尼路城（レヌール城），在城门前找到国王的幽灵，谈话后选是（はい）便可用银之餐具交换利尼路之王冠

三位主角的攻击节奏

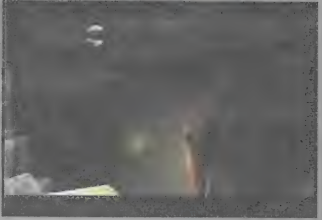


在《九怨》中，游戏共分为《阴之章》、《阳之章》和《九怨之章》，而每章的主角所使用的武器也完全不同，浮月使用匕首，开耶使用扇子，而晴明则使用大刀。除了武器有分别外，角色出招的快慢也不同，这便会直接影响二回攻击时的按键节奏。基本上浮月的匕首和晴明的大刀出招较快，连续按攻击键便可作出二回攻击。而开耶的扇子则较麻烦，第一回攻击的出招慢，必须待扇子的攻击快完结时按下攻击键，如此才能使出看起来破绽更大的二回攻击。

阴之章

与暮叶失散

游戏一开始，主角浮月和姐姐暮叶一同来到藤原赖近的怪异大屋，目的是找寻失去联系的父亲芦屋道满。从道满给浮月的信中，得知他前来了这大屋进行祈祷。虽然大屋的大门上贴了父亲常用的绢系封印，他本人也肯定就在大屋中，但对自小就足不出户的浮月来说，随便进入人家的大屋始终有些害怕，不过她的姐姐暮叶看来没有那样的忧虑，解开门上的封印后便带着浮月一起进内。

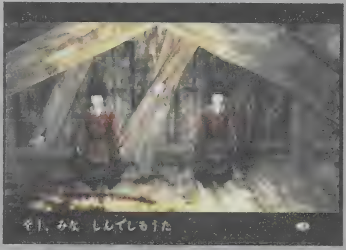


来到大屋的西庭，浮月对周围的事物一无所知，由心而产生出一种恐惧的感觉。此时，姐姐的旧病看来有复发的迹像，但并无大碍。暮叶站起来后，发现前面出现了身影，所以决定亲自前去确认一下，吩咐浮月留在原地后便往北面去了。浮月一人在庭园中，心中的恐惧感较刚才更大了，她决定鼓起勇气上前找姐姐一起行动。向着北面小路移动之际，前方的石亭突然倒了下来，不但使浮月受到惊吓，更阻塞了浮月前往找姐姐的路。浮月把视线从石亭移回前方时，竟发现姐姐暮叶站在通路的对侧，凝望着浮月一会后便转身离去了。对于姐姐离奇的行动，浮月百思也不明所以，心境平静后便往另一方通路走，希望能够尽快找回姐姐。

初遇开耶

浮月来到“(2)屋敷庭 桑之下”之处，在尸体附近拾到了“蚕之木板”和“封魔之钉”，虽然不知有什么用，但还是把这两件东西先藏起吧。在河流前的亮灯岩石可以使用“形代舟”把记忆留下(进行记录)。浮月继续往西面探索，于木桥附近找到了祠堂，并在该处取得了“屋敷地图”和“延命指南 卷之壹”，明白了妖怪魍魎只会对声音产生反应。虽然知道了躲避妖怪的方法，但由于祠堂的石像掉下所发出的声音已惊动了对岸的饿鬼，浮月只能拿出身上的匕首进行反击。看准饿鬼一刀一刀地刺下去，虽然有点狼狈，但总算把饿鬼击倒在地上，暂时脱离了危险。

接着浮月来到“(3)泉”，只看见前方突然有人影掠过，难道在这里还有其他人吗？越过木桥进入“(4)药师堂祠”，这里尸体的死状惨不忍睹，地上满布鲜血，有的人被串刺在竹子上，有的更被倒吊在横梁上，根据掉下尸体那拾到的“二蓝色之书”上记载，大屋内的人们不但逐一消失，有的更惨被切成肉块，究竟这里发生了什么事？



向着药师堂的中央大门走，发现两位年龄相若的小童，似乎是一对双生姐妹。两人口中念念有词地说着：“大家已死去，只剩下公主仍活着。”的话后，就一声不发地离去了，她们看到这里的惨状，难道不害怕吗？在封闭的大门上取得“给太太的留字(奥方への书置き)”后，突然听见有东西掉河里去的声音，然而深夜能见度低，无法确认是什么，只能看见双生小童往大屋的方向离去。由于祠堂所有的门都被封闭而不能进入，所以浮月只能在附近调查，虽发现东面木造祠堂的门有古怪却不能开启，在附近取得“咒符‘绯针’”后，便离开药师堂回到大屋庭内。

浮月来到庭的桑树附近，发现在亮灯岩石处有人影，在不清楚对方身份的情况下，只能躲在桑树下进行观察。然而过于集中，忽略了背后的防备，一头面目狰狞的饿鬼已扑了上来，吓得浮月大声惊叫。眼看少女危在旦夕，亮灯岩石处的人拿出身上的式符，召唤出式神碎牙，及时地把饿鬼杀死，救下浮月。解除危机后，两人互相作自我介绍，原来这位穿黄衣服的女孩是位阴阳师，名字叫开耶。浮月回答开耶的问题说出自己前来大屋的理由，而现在首要任务就是找回失散的姐姐。开耶知道让浮月一人行动实在过于危险，然而自己有要务在身并不能与浮月一道行

动，便把身上的符咒给对方作为护身之用。而浮月为了答谢对方，也把身上的“三解咒之血布”赠与了开耶。二人各取所需后便道别而去了。

鬼魅

再次剩下浮月一人，她发现北面大屋的大门原来已被打开。“从这里走应该可以找到姐姐吧”，浮月不再多想，鼓起勇气便走进大屋内，途中虽然受幽灵的惊吓和饿鬼的袭击，但总算可以使用手上匕首彻底解除危险。在大屋内，尸骸的惨死状比庭院更甚，大屋的入口还有杂物阻塞，只能从西面的路段前进，来到“(7)屋敷 西侍所”，这里就是最后看见姐姐的地方，然已现在她已不在这里。西南面走廊的路也被杂物阻塞，所以先进入西北面的房间调查，这里除了能找到玉玺“《口牛》之柏犬”和书物“延命指南 卷之贰”外，在北面的门上还有一个像北斗阵般的奇怪圆盘，在不知如何操作的情况下只好暂时搁置。

经西面的走廊往北走，在“(8)屋敷 西之对”的中央房间发现了生还者，那是一位外貌娟好的少女，她应该就是双子小童所提及的公主吧。看到陌生的人，公主被吓得慌忙跑进小房间，并紧紧地把门锁着。究竟这里发生什么事，向公主询问能否得到答案呢？从房间拾到的“给公主的信(姬君への手纸)”中得知，只有“合图之铃”的铃声才能使公主开门，既然如此只好先离去。经由房间外西面的路绕到北面，途中看到了一位男性的身影，然而他的动作怪异，怎样看也不像人类。来到公主所在房间的后方，从墙壁上透出一点点的光，光芒虽少但在漆黑的走廊上清晰可见。好奇的浮月从墙上小洞窥探，所看到的景像令她大吃一惊，房间左下方柜子下有不寻常的紫气冒出，不！是一位身穿白衣的少女才对，从地下钻出来的感觉就仿如鬼魅一般。突然，少女的视线改变，凝视着墙上的小洞，浮月的偷窥行为似乎已被发现了。但浮月觉得鬼魅少女似曾相识，决定再一次窥探小洞，就在刚把眼睛靠近小洞的瞬间，那少女竟也从小洞探视外面，在近距离互相对望的情况下，浮月被吓得弹开。虽然少女的外貌跟浮月的姐姐暮叶极为相似，但那个人真的是姐姐吗？待浮月安静下来后，已发觉小洞被封闭了。

道满的秘密

没办法之下只好继续向前进，在“(09)屋敷 西之渡殿”北面的房间内拾到“女房觉书”，里面提到利用“铜之铃”可令公主打开房门。接着经由东南面的走廊前往“(10)屋敷 寝殿”，进入中央的房间，在这里除了尸骸和大量尸虫外，还拾到了“松叶色之书”和“一解咒之血布”，有了这血布便能解开一之封印的大门。离开房间前往东北方的门角处，浮月发现这里的血迹异常的多，不论地板还是大门上都沾满了血。在浮月被眼前的景象所吓呆时，突然从她身后出现一只神秘的手，但当浮月转身时手又消失得无影无踪，难道这是幽灵所为？这想法果然没错，在浮月向东南方的门移动时，不小心把地上的碟子打翻了，声响引来了没有实体的幽灵，幸好的是匕首也幽灵对有效，把它们驱散也不是一件难事。

利用“一解咒之血布”解开东南大门上的封印来到“(11)屋敷 中庭”，于北面血染大门的房间内终于找到了父亲道满，道满正以匕首刺向笼箱里的生物，箱内生物的凄厉声逐渐消失。浮月以细微的声线呼叫父亲，道满也停止手上工作回身望着浮月，并问道为何暮叶不是跟她在一起？正当浮月不知如何解析之时，从外传来了庭上曾听过的谣篮曲声，便说出姐姐迷恋曲声而失踪的真相。虽然浮月希望父亲能一起前去找姐姐，但道满看来完全毫不关心，把“二解咒之血布”交给浮月后，便拜托她前去找暮叶，自己则继续埋头地干他的大事，既然如此浮月只好继续独自的冒险。而回说刚才道满口角曾边露出微笑，难道他早已知道谣篮曲的秘密？

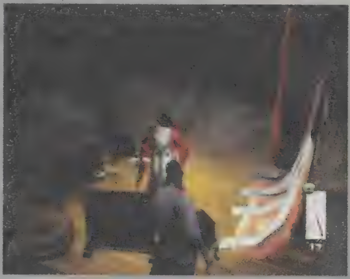
利用道满所给的“二解咒之血布”，可以解开二之封印的大门，先往大屋东面走前往“(13)屋敷 泉殿”在南方的露天亭阁处拾到“哑柏犬”和“三解咒之血布”。在大屋的探索过程中，浮月看到大部分的门都是被二之封印和三之封印所封印的，如今已找到对应的血布，便可随意进入大屋各处。折返回到“(12)屋敷 东之对”时，浮月在西面走廊看到暮叶姐姐的身影，然后在北面那有破洞的走廊处听到隔壁有声音，在窥探之下，看见帐篷内的人跟姐姐暮叶有很相似。然而当来到帐篷前时，人影已经离去，究竟姐姐还在这大屋内吗？

解开机关

先回到“(9)屋敷 西之渡殿”，以“二解咒之血布”打开北面封印的大门，取得“十二支解书”，书上记载了有关十二支的方位排列顺序。再回到刚才“(12)屋敷 东之对”帐篷的附近，在北面的大门前发现了跟十二支方位有关的机关，按照“十二支解书”上所记载的方法控制机关的纵横按钮，把盘的十二支分别正确地移动(如图所示)。成功开启大门后进内，发现在房间的墙边放置着一个小庙堂，浮月发现庙堂的左右两侧是对称的台座，形状大小恰好跟手上的两个玉玺相同。尝试把“《口牛》柏犬”和“哑柏犬”分别摆放在庙堂的两侧，果然成功使庙堂的大门打开，取得了当中的“坏掉木板(坏われた木板)”和“北斗七星星名图”，当中的“北斗七星星名图”清楚显示了北斗七星的名字和分布。

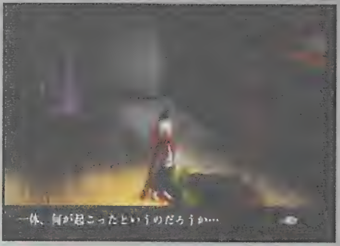
接着回到“(7)屋敷 西侍所”，发现原本被杂物阻塞的南方通路现在已能通过。但在西南面亭子里等待着浮月的，是比饿鬼还要难缠的人形尸，他们虽然看起来是正常的人，但行动的方式已和死人没有分别。当来到南面的河川附近，前方出现了一位身穿黄色道服的阴阳师，当他发现浮月的同时，他身边的少女竟然消失了，难道他也被鬼迷惑了？再看阴阳师的样子，他的行动已和人形尸一模一样，发出冷笑向浮月冲了过来。为了保护自己，浮月也只能拿起匕首进行自我防卫。经过一轮纠缠总算把阴阳师打翻了下去，并取得了他身上的“星名图解书”，书上写着：“当破军星指着朱雀，白兽遇上征明时，巨门向着昂，如四方位没有弄错便可解开戒律打开道路。”这个指的不就是西侍所房间里的星名盘机关吗？

手上已收集完整“星名图解书”和“北斗七星星名图”，相信已能解开西侍所西北房间内的机关。前往该房间后，依照两本解说书的记载，移动星名盘(如图所示)使门开启。进入密室后，先把饿鬼击倒，取得架上的“钉拔”和一些紧急用药，接着前往“(15)屋敷 东随身所”南面的房间，以“二解咒之血布”打开大门，里面的血迹真的能用“恐怖”二字来形容，屋顶上仍然不断地有血滴下来，实在不能想像这里曾发生过什么。从装饰用铠甲处拾到“阴阳师的留字(阴阳师の书置き)”，知道了“钉”是用作封魔的重要物件。认真观察四周的环境，突然发现插在柱上的那枚不就是封魔钉吗？利用刚才机关密室内取得的“钉拔”把钉拔出，但钉上的绳也因此而松脱，屋顶上掉下了一头被束缚多时的饿鬼。使用匕首来击倒饿鬼后，拾起地上的“封魔之钉”，算上在庭外拾到的那枚，现在已拥有2枚“封魔之钉”了。



异变

前往“(9)屋敷 西之渡殿”，浮月利用手上的“三解咒之血布”解除东北面房间大门的封印。进入是一条长长的走廊，一面击倒饿鬼一面往东面前进，最后到达了大屋北面的“(17)屋敷 北之对”。利用“二解咒之血布”解除北面房间门上的封印，在房间西北面的窗台处找到了铜铃。挂着铜铃的窗很高，浮月需要把身体往外倾才有机会接触到铜铃，就在她的手快接触到铜铃的时候，一只毫无血色的手迅速地抓着浮月，看清楚原来是一名穿着绿色和服的男性人形尸，从他那面无血色的表情和颈上深刻的伤口来看，他的怨念比以往遇到的人形尸重很多。只见这人形尸的移动方式仿如一只蜘蛛，全身散发出使人毛骨悚然的邪气。浮月的直觉告诉她，眼前的人形尸并不能轻视。正当浮月不知所措的时候，忽然想起救命恩人开耶送给她的咒符，现在是使用那些咒符来保护自己的时候了。经常跟人形尸保持一定距离，对准他的身体发射火炎咒符。在咒符强烈的攻击下，人形尸终于不支倒下，浮月乘着此机会，马上走到窗边拿取了“铜之呼铃”。当回到大门前时，浮月回望了一下，确认对方没有任何动静后，才安心地打开大门离开房间。就在房门关闭之际，死寂的尸体有所反应，一个不知明的物体从尸体的颈部伤口涌出，只见该物体呈圆形状，长有毛发和会动的眼珠，那不是人头吗……



公主被掳

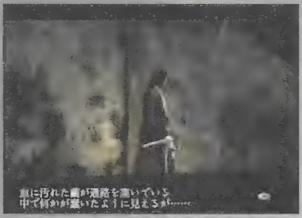
拿到了铜铃，也就是说可以从房内把公主呼唤出来了，浮月马上前往“(8)屋敷 西之对”中央的房间，在门前使用“铜之呼铃”，公主果然打开了封闭的大门。浮月问她大屋到底发生了些什么异变，但公主却哑口无言，从她那苍白的面庞看来是受惊过度了。不久后，她终于说从不知何时起，每当入夜便会听到歌声，大屋也开始流行起疾病。正当公主说到有关患病的人们和入夜大屋的事时，她最不想听到的歌声突然出现，一对双生小童更在大门前出现。公主的异常害怕，当浮月转身回望公主时，突然发现一女性在她身后出现。浮月打算把此事告知公主，但一切已经太迟，慑人般的鬼魅已走近公主，紧接着的便是公主的悲鸣，正如她刚说的一样，自己不但被拿走，而且是生是死也没有人知道……

随着公主的悲鸣声停止，浮月也开始清醒过来，公主和双生小童都消失了，只见公主的衣服从柜底慢慢地消失，留下的就只有地上的“蚕之记卷之贰”和放在柜内的“封魔之钉”。

现在手上已拿着3枚“封魔之钉”和2块“木板”，再次前往“(6)屋敷 寝殿入口”的东北面，发现了被一之封印的庙堂，利用“一解咒之血布”打开后取得了“鸦之木板”和咒符，如此便收集完整了3块“木板”。经由庭的南面前往“(4)药师堂祠”，利用“二解咒之血布”把药师堂东南方房间的大门打开，在内里找到了“祠封印解书”，上面记载了一段经文：“白茧被虫吃掉，八足陷阱成为灰色盗人的饵食，污秽之物被毒牙咬着，地上之物不敌天空，漆黑之翼被咬碎乃是宿命，毛皮被幻儿所剥取，小孩成为男子后被女子吃掉。”接着越过木桥，来到了药师堂西方的木造祠堂门，门上的木雕的图案跟刚才的印解书非常相似，那不就是说书上的记载就是木板的顺序吗？按照书中所指，把“茧之木板”放在正上方、“破坏木板”放在左下方、“鸦之木板”放在右下方，最后终于成功使木造大门打开，并经由里面的地下通道，进入药师堂。

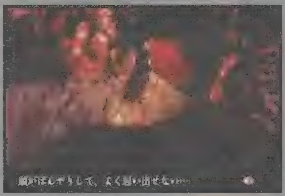
浮月晕倒

进入药师堂的“(19)药师堂 北”后，于地下拾到了“药师堂”地图，在前走的路上，浮月突然受到牢房内众多幽灵手的袭击，但总算能摆脱缠绕。来到“(20)药师堂 南”，发现东面的走廊被巨大茧所阻塞不能通路，只好先往西面的走廊。浮月进入北面的房间，在她眼前的是一位被茧丝牢牢包裹着全身、奄奄一息的大师。虽然浮月打算上前救助，但大师却出言阻止，理由是过于接近会被茧丝所吞噬。正当大师说出病人们只能依靠融合东西生存，以及有关尸人与茧的事情时，突然被牢中的病人抓着颈子杀死了。浮月眼看着大师被杀，自己却帮不上忙而万般自责，在拾起大师尸体旁的“如来药壶”后，便离开了房间。



前往西南方的通道，以“三解咒之血布”打开门上的封印，取得了房内的书物“封鬼奇谈”和“如睿手记 卷之壹”外，还有一把跟浮月手持的守护小刀相似的匕首“冰刀灵刀”，有了此匕首便能更有效地对付饿鬼或病人们了。正当浮月准备离开房间返回中央走廊时，双子小童再次出现，接着还有幽灵从浮月背后袭击。解决掉幽灵后，浮月走到双子小童面前，然而两人就像看不到浮月似的，坐着一边唱歌一边摆动身子。既然对方没任何反应，浮月只好往中央的走廊走，恰巧给她遇到东面走廊的茧爆裂的情境。在茧内的，是一头不难应付的饿鬼，击倒他后终于能前往药师堂的东面了。当浮月打算往东南面走时，忽然看到下方走廊出现人影，一位身处红衣的少女拖拉着大型的笼箱，从红衣少女的身型来推测，那便是浮月一直在寻找的姐姐暮叶，先进入东南面房间取得“如睿手记 卷之贰”和“药师如来缘起”，了解到刚才的药壶效用后，便马上前往南方走廊找暮叶，而途中那对双子小童竟也来到附近继续她们的歌唱。

进入药师堂最南面的房间“(21)药师堂 本堂”，在那里浮月找不到半个人影。经过一番调查，还有“药师如来缘起”中的提示，浮月尝试把“如来药壶”放在中央大佛的掌上，不一会，本堂的地下便发生震动，大佛前的地板因倒塌而出现了隐藏的通路，难道暮叶就在这通路内吗？怀着紧张的心情，浮月慢慢地走进“(22)本堂地下”，在路途上她在木制闸上拾到“四解咒之血布”，而同时间酷似暮叶的少女再次出现在浮月背后，然而到达封印门的尽头也找不到她，只有一本“蚕之记 卷之参”。无奈之下浮月只好回到药师堂，途中受到了被茧完全包裹着的病人的袭击，茧病人前方的攻击力强，但后方的防御明显不足，只需绕到他的背后进行反击便可。回到“(21)药师堂 本堂”，走到大门前时，忽然听到一阵阵女子的低沉叫声，这使浮月感到异常难受。不久后，鸣叫终于停止，而当浮月正准备离开之际，一股强劲的气息向着浮月的方向冲了过来，受到那冲击后，浮月顿时摔倒在地上。此时，浮月一直找寻的红衣少女再次出现，并逐渐走近倒下的浮月。在浮月失去知觉前所到红衣少女说：“还再需要呢……”。接着，浮月便失去了知觉……



茧的秘密

镜头一转来到了“(23)茧之道 北东”，当浮月醒过来时，竟发觉自己睡在笼箱中，离开箱子后发现身体变得很沉重，加上眩晕的状态使前方的通路也看不清了，而且眼前的通路已被两名病人所占领。浮月好不容易才把两人击倒，进入了西面的死胡同通路，找到了一柄锋利的“血染的镰刀(血染めの镰)”，正好可以用来能割断南面阻塞着通路的茧丝。对着茧丝使用“血镰刀”，原本坚韧无比的茧丝被一分为二，顺利来到南面的“(24)茧之道 摇篮之间”。在阴森的地下通道内，浮月怎么也想不到会在这里重遇父亲道满，但父亲动也不动地凝望着巨茧，浮月便问父亲在干什么？道满回答说：

“在看着放进茧内的东西唷，那东西如不透过跟新生命的融合……便不能生存。”

在两人交谈之际，不知从那里再传来了那熟悉的歌声。而听到父亲此番说话的浮月，也不禁再问道：“直至死为止，也必定要继续制造茧吗？难道，姐姐也一样……”看来浮月仍记得当日所发生的那件事

“进入九次茧内，便可以康复吧。”道满话后把视线移向浮月，再对她说：

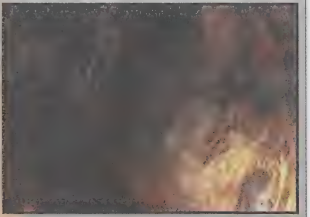
“想救她的话，被干掉便对了。”

“怎可以……”

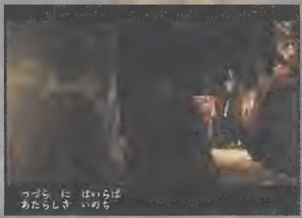
“是你把她杀了吧？接着下一个便是你了。”什么杀与被杀，道满的话到底有什么含意？

再次凝望着茧的道满，说：“……茧在途中破裂，不能好好地融合吗……如此的话……便得进入笼箱内了。”接着便独自离去，在场的浮月看来仍未能理解父亲的说话，只是呆呆的站着并回应：

“……明……白了。”直至看着茧内的饿鬼死去，浮月才开始茧之道内的行动。



在巨大茧的附近拾到“茧之道地图”后，往东面通路尽头的死胡同走，在该处又发现了一小洞能窥探对面房间的情况。然而所看到的景象使人难以想象——一名红衣少女从高处掉下，那不就是姐姐暮叶吗？而更使浮月惊讶的是，把她推下来的人竟也是姐姐暮叶，到底这是什么一回事？折返回十字路口，再往南面的路走，在一段有上吊尸骸的道路，再次遇到双子小童。浮月向她们询问有关姐姐所在，二人不再像在药师堂时般冷漠，告诉浮月：暮叶就在附近。沿着北面走，来到了一个放着大量笼箱的房间，并于东北面的笼箱外找到了姐姐暮叶的尸体。此时，双子小童突然上前跟浮月说：



“放入笼箱内能获得新的生命、放入茧内可以回复原状。”

眼看姐姐暮叶的尸体，作为妹妹的浮月很心疼，便按照双子所说的，把姐姐放入了笼箱内。接着，双子小童说：

“那天也是把姐姐放入笼箱里去呢。”

接着浮月便问道：“茧内的人会在想什么……”

“互相在交往着，看着很长很长的梦。”双子那样回答着说。

“互相在交往着……看着很长很长的梦……”

浮月一边自言自语地说着，一边把视线转移到地上，但水中映射出来的样子，竟然是姐姐暮叶……

茧之咒法

镜头一转，来到了“(25)蚕之社 三方鸟居”前，浮月不知何时离开了茧之道，晕倒了在这里，从她醒来时那疑惑的表情来看，如何来到此地她自己也毫不知情。浮月望了望四周，发现了路上那熟识的鸟居，接着她突然发觉自己晕倒的地方异常恐怖，自己躺下的位置竟然满是鲜红的血，那血迹一直伸延到墙边的红色笼箱。浮月看着那充满血迹的笼箱，感到很害怕，但为了确认情况，她仍上前打开了箱子，但放在里面的只是一块“八解咒之血布”。当细心观察后，浮月发现这里就是自己的家——蚕之社，于是决定先回到自己房间“(27)蚕之社 纳屋”。在路途上，浮月受到了不少饿鬼和病人的袭击，想不到大屋所遇到的恐怖事情已蔓延到这里……

于“(27)蚕之社 纳屋”的自居外墙处，找到了“蚕之社地图”，接着走进屋内，怎知道里面的情况比想像中还要恶劣，饿鬼在争执后留下大量鲜血和尸首。在屋内拾到了“鞠纹大人的日记(鞠纹样の日记)”，这是浮月小时候所写的日记，当中记述了一项小游戏“双六”。就在浮月缅怀着那日记时，突然走廊上闪过一个人影，然而当浮月上前确认时那人已消失得无影无踪。经过放有巨形茧那房间的东门离开大屋，浮月来到了“(30)蚕之社 本殿”神社内。由于南方的入口被七之封印封着，浮月只好走进中央的祠堂，经过一段狭窄通道来到神社北面，这里是一个四边墙上也写上诗词的房间，无奈大部分文字也因受到湿气的淡化而看不清。而在这里，浮月不但找到更强力的匕首“火影神刀”，还给她发现了刚才屋内出现的那个人，原来是一名身穿黄色道袍的阴阳师。由于突然相遇，两人均表现得十分惊讶，而阴阳师更害怕得马上逃走，途中更撞到屏风跌倒，样子非常狼狈。浮月没有理会他，并在房中央的架上发现了“道满之书 卷之壹”，这是一篇有关蚕的书记，当中提到蚕之社内的茧拥有神奇的魔力，可以使死人得到重生。此外，要令死人复生还需以人的亡骸作为饵食，经过九次在笼箱内肉与肉的交融，才能得使咒法完成。

阴阳师之战

浮月离开小房间回神社，接着前往“(27)蚕之社 里庭”，途中经过自室走廊时钉着饿鬼的木板突然倒下，把走廊阻塞了，也就是说现在已经没有退路了，如此浮月也只好鼓起勇气继续向前走了。来到“(27)蚕之社 纳屋”自家北面，在高地上有两户蚕之社内的民居，其中一间便是红叶纹大人的居所，但现在还安然无恙吗？浮月先进入右边的木屋中，里面果然如想象一般，可怕的病毒已遍布整个蚕之社，可怜的居民们已惨被变成行尸走肉般的病人。为了保护自己，浮月也只能拿出身上的匕首进行反击。危机过后，便可从架上获得“蚕之社缘起”，当中提及到蚕之社的由来，原来是跟在庭园处种下两颗桑树有关系。接着浮月前往左边的木屋，这里的大门被八之符咒所封印着，利用刚才在笼箱取得的“八之解咒血布”打开门，里面的情况是异常恐怖，整栋房屋被大量的茧所包围，而在茧内还有不少被茧丝绑着的死尸。然而，屋中竟然还有一名生还者，当浮月询问他时，他只不断地说：“是否又增加新的祭品？”似乎他的精神状况已经崩溃了。浮月在屋内进行搜索时，无意间在架上找到了“红叶纹大人的日记(红叶纹样の日记)”，日记上记载了浮月、暮叶两姐妹和红叶纹大人一起玩双六的日子。根据日记里所提到的线索，浮月绕过茧丝和尸体来到木屋右上方的角落，找到了充满回忆的“双六棋子(双六の驹)”，但用作游戏用的“双六盘”又在那里呢？

离开红叶纹大人的居所回到自家外墙的位置，在那里浮月感到一股令人不安的气息，那不就是刚才神社内慌忙逃走的那位阴阳师吗？而看清楚一点阴阳师的面部，腐烂的程度比那些失去理性的病人还要严重。发现了浮月的阴阳师，不知为何再次显露出惊讶的神情。奇怪的是浮月从来没有见过此阴阳师，难道是那阴阳师把浮月误认为其他人？为了不让浮月接近，阴阳师拿起咒符，发动了一个又一个的火球向浮月攻击。既然阴阳师已发疯似地进行攻击，浮月也只好拿出咒符反击。一边回避对方的火球一边移动至咒符的有效范围，以连续的火球反击对方，在对方放火球的间歇期发出火球。当中还要留意阴阳师使出眩晖，这可能会使浮月脚步减慢而被火

球命中，如此的话便要先离远阴阳师先进行回复，待身体情况好转才再上前攻击，其间阴阳师不会主动前来攻击，非常安全。

经过一轮的咒符战，浮月终于战胜对方，那位阴阳师受到连番的火球攻击最终也不支倒地。在阴阳师倒下的同时，他的衣服上似乎掉出了什么，上前发现原来是“七解咒之血布”，有了这个便能解开七之封印的门。

暮叶的日记

在阴阳师倒下的附近，浮月发现自宅的墙壁上留有一破洞，究竟这里是通往那里？由于屋内的走廊已被饿鬼尸首所阻塞，在没有办法下只好尝试钻进去，说不定能到达屋的另一端，浮月从破洞到达“(28)浮月住屋”，发现这里原来是姐姐暮叶的房间。虽然从这里可以到达屋的另一端，从而再前往蚕之社，然而房间内的情况不禁令浮月愕然，在房的四周摆放了不

少东歪西倒的笼箱，而且箱外箱内也布满了众多的血迹，情况有如屠场一般。此外整个房间都充满了躯散不了的怨气，使人有种喘不过气的压迫感。正当浮月忍受不了这气氛，准备离开之际，房间桌子上的东西却吸引了她的视线，原来那是姐姐暮叶染有血迹的日记。日记上暮叶所写下的，是一段无法想像的骇闻，暮月的日记里记载着：

“我曾掉落悬崖，理应已死去。但当醒来时却发现身上丝毫无损，尤其是当时身处于笼箱内更觉不可思议。经过一段日子，我开始发觉身体的各处出现腐烂的现象，最初以为染上了恶疾，但却找不到医治方法。不久后遇到那对不可思议的双子，她们说只要跟蚕一起睡在笼箱便能医好，按照那方法身体果然恢复原样，然而随着岁月流失，身体再次开始再腐烂，不过双子说只要再进入笼箱便能再医好，但本次不是茧而需要以老鼠作饵，再不快点的话，手脚可能会掉落。把双子的事情告诉父亲，得知那是利用蚕令死人复活的秘术，但秘术会随着时间而失效令身体腐败。每次进入茧内需要更大的饵，幸好听说只要进入茧九次便会再无腐烂的问题，这使我安心多了。在笼箱中醒来时终于想起，是浮月把我推下崖下的！那经常腐烂的身体使我异常痛苦，看着浮月，我很不甘心，如果那柔润洁白的身体是我拥有的话……”

看完姐姐的日记后，浮月似乎记起了什么的，眼部出现了不规则的转动，并拿起了桌上的毛笔自言自语地说：“没错，所以……除了那样做以外，别无他法…… ”话后浮月便开始在写什么。

过了一会，浮月回复了本性，发现自己置身于那恐怖的环境下便准备离去，而与此同时身后的木门突然关上，难道刚才还有人在这里？经由刚才关上的木门往前走回到“(30)本殿”，由于现在已持有“七解咒之血布”，因此便能够打开神社入口，可前往“(31)蚕之社 入口”。

苏醒

经由“(31)蚕之社 入口”浮月来到“(32)蚕之社 桑之下”，在面前等待着她的，便是那经常遇到的双子小童。然而与过去不同的是，其中一位小孩毫无知觉地躺在地上，由另一位小童像拖着死物般拉着，而那位站立的小童颈上也留有明显的血痕，究竟两人曾发生何事？在浮月说话前，面前的小童已对着她说：

“终于苏醒了呢。”

浮月没有作出回应，只是低下头回避对方的视线，就像被说中了心事般。小童也没有继续追问，只是低下头看了看自己那动也不动的姐妹，然后指着后方的桑树说：

“往桑之树去便对了。”

浮月依从小童的指示前往桑之树，在前进的途中突然看到了暮叶姐姐的幻象，就像引导着浮月往桑之树去似的。来到桑树前，浮月忆起了当年的一段往事，当年跟暮叶姐姐一起在这里，暮叶为了拾回掉

落崖下的东西，决定爬到崖下去拾回，而浮月则负责抓着暮叶爬下去的绳梯，眼看险象环生的姐姐，浮月显得非常担心。与此同时，从浮月的身后传来了小童的叫声，呼唤浮月一同游玩。浮月回头一看，竟发现两位小童就在自己的身后，并以诡异的眼神把面庞逐渐靠近。面对着恐怖的景象，浮月被吓得放松了绳梯的木钉，暮叶和绳梯就这样掉进崖下，传来的就只有暮叶的惨叫声。浮月看着崖下动也不动的姐姐暮叶，任其怎样呼叫也无补于事，也只能在崖上不停地哭。此时，双子小童对着浮月说：

“想使她重生吗？”

浮月转过身子，望着双子小童，发现在她们身后还有一个红色笼箱。没错，正如暮叶日记所写般，当日暮叶确实掉下了悬崖，是凭着茧和笼箱的秘术才得以复活过来的……

镜头一转，画面来到桑树下，浮月正逐步走向当日暮叶掉下的悬崖，当到达边上时停了下来，说：

“当日浮月把我杀了……”浮月的话如此奇怪，难道她被附身，被自己的姐姐暮叶附身……！？接着浮月继续步向悬崖并说：

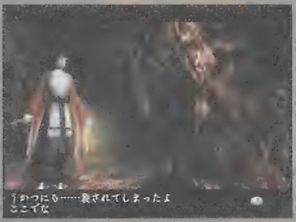
“没错……从这里……掉下去……”

在话后浮月张开了双手，闭上眼睛想也不想便往悬崖跳下去，她真的愿意这样做？还是有其他什么原因？

真实

掉下“(33)蚕之社 崖之下”的浮月不但没有死去，身上各处更找不到丝毫的损伤，她缓缓地站起来并观察了四周的环境。在充满浓雾的崖下，只有一个古旧的小庙堂。然而地上还有一道从浮月掉下位置一直伸延的血迹，血迹刚好直达崖的另一端。此外，浮月还发现小庙堂后方存在着一个巨大的空洞，浮月决定进入里面探个究竟。进入山洞来到“(34)茧之道 西北”的浮月，对于眼前的环境似曾相识，没错！这里就是药师堂地下的茧之道，看来这里的路遍布很广。于通路尽头的架上，浮月拾到了两个“铁楔”，而回看通路尽头的岩石看来较脆弱，说不定能利用这铁楔破坏岩石前进，向最脆弱的位置使用铁楔，岩石果然应声破碎。浮月继续向前走，途中虽遇到病人袭击，但不知从什么时候开始她已不再存有恐惧感，面对任何的敌人也一一杀退。来到“(35)茧之道 梦幻之间”南面的小房间，究竟这是梦境还是真实？墙上不但浮现出一个人面，那人面更会开口说话，而在房间的北面还有一个血池，当中留下了不少的形代舟，难道所有水源都会经过此地。浮月回顾四周，发现原来墙上也布满了各种各样的人面石，使这里出现各种的说话声，继续待在此地肯定会精神崩溃，因此浮月便走到东面较脆弱的岩石前使用“铁楔”，破坏岩石继续前进。

来到“(24)茧之道 摇篮之间”，前方的路被木板阻挡不能前进。但看清楚后，发现桥原来只是被粗绳所拉着，把



绳子放下便能过桥，进入摇篮之间内。这里是浮月曾亲手把姐姐放入笼箱的场所，对她来说再次踏足这里实在是百感交杂。而在浮月面前的，是那对神出鬼没的双子小童，其中一位小童仍然像死尸般倒在地上。而另一位的小童，则目不转睛地看着笼箱内不停蠕动的巨型茧，并喃喃自语地说：

“还是不行。”

当小童发现浮月后，便转身向她说：

“好了，那边的快完成了。很快会诞生，诞生新的生命。”

听过小童的话后，向南方走来到“(36)茧之道 南面”，走至南面尽头的玩偶房间(人形部屋)。进入后发现没有任何异状，只是有一些病人，另外南面的门被五之封印所封着。从西面的大门离开房间，来到西南面尽头的小屋。在小屋内，不但没发现任何的病人，而且布置齐得就如与外面的世界隔离般。此外，浮月还在桌子上找到“五解咒之血布”和“道满之书 卷之伍”，知道了一些可怕的事情。根据书上记载，即使进入茧内九次，死人始终都是不能复生的，只会以傀儡的身份变成“桑之实”。此咒法事实上只是为了蚕而使用，当中偶尔也会为偿债而使用。而对于暮叶一事，道满只能表示无奈，并打算献上弟子的生命作为补偿。

“重复进行九次的话，会变成桑之实……疾病……不能医治……！？”看到如此骇人的文书，浮月非常惊讶，一直以来希望使暮叶姐姐能重生，但想不到最后的结果却是如此的残酷。此时，从后传来一把熟悉的男性声音：

“看来交融得很顺利呢。”说话的不是别人，他就是浮月和暮叶的父亲道满。

“父亲大人！”看到父亲突然出现，浮月激动得马上扑上前作出追问：

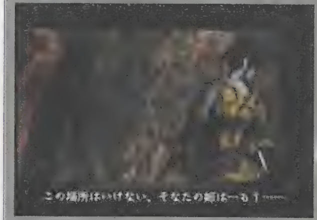
“你说过进入九次笼箱里便可以把医治好……没错，是你把……！”浮月的话未说完，已被道满凶狠地推倒在地，接着道满说：

“真是愚蠢的女儿，连一点的怀疑也不记得吗……？祈求那个身体的交融不是很任性吗？不要抵抗，直接去承受便好了。啊哈哈哈哈…….”道满一轮的笑声后，再次对浮月说：

“……啊啊，你好像误解自己是被浮月杀死的吧。把你杀死并放入茧内的人是……桑树的双子哦，只有一位妹妹还不相信她，你在想什么？”接着道满便带着诡异的笑声由北面的大门离开了小屋，只剩下思绪仍非常不稳定的浮月。回想刚才的对话，道满虽然对着浮月说话，但那内容却像在和暮叶说，难道说面前的浮月已不是真正的浮月！？

浮月的异变

待浮月回复平静后，便尝试推开北门前往父亲那里，但门被反锁了，最后只能返回玩偶房间。在途中浮月利用“五解咒之血布”解开南面大门封印，在那里收藏了不少玩偶的部件，此外还拾到了一封“皱起的字条(皱だらけの书付け)”，当中提到暮叶的交融已到达成熟的境地，九怨的咒法很快便能完成。此外字条中还提到阴阳师安倍晴明的名字，究竟这是谁人留下的字条呢？



离开玩偶房间往北走，利用“五解咒之血布”把东面大门的封印解开，来到“(22)本堂地下”。当往南面走时不但再遇到那对双子小童，浮月的身体更不受控制般缓缓的步前，越过长长血池来到木栏前。浮月渐觉身体变得沉重，四肢变得软弱无力，口中更不其然说出：

“不再跟……不再跟谁交融的话……”

浮月恶化的情况比想像中严重，只见原本雪白的面容面已开始腐烂。此时，木栏的对侧传来呼唤浮月的女性声音，她不就是曾在大屋庭园遇过的阴阳师开耶吗？看到浮月平安无事，开耶也感到一阵的喜悦，并说这里充满着危险，她姐姐更已病人化。正当开耶接近浮月时，浮月突然伸出手抓向开耶，开耶本能地作出回避，然后向对方问道：

“浮……月？”

“请…请救救我……求求你……”

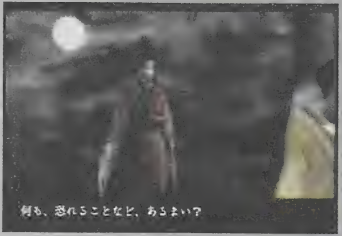
只见浮月的眼不单止呈反白状态，还流出令人毛骨悚然的血水，情况跟那些病人们非常相似。对于浮月身体的异变，开耶震惊得一时间不能作出反应，更因此被浮月抓住……

“…停吧！请你停手，浮月！”

阴之章完

大屋的调查

阳之章开始，受师傅道满吩咐的开耶、道戒、道凉和道珍四人来到藤原赖近怪异大屋的东四足门前。对于召集齐四位弟子共同执行任务，已很久没有发生过。大屋的主人藤原赖近已消失了近一个月，期间曾到访此大屋的人也都无一幸免地神秘失踪，本次四人的任务就是到大屋对事件进行调查，而师兄道凉认为最有可能是出现了魍魉。听到师兄的话，开耶回想起当天跟师父道满的一段对话。由于此屋曾有阴阳师消失的先例，所以对师父质疑本次任务的危险性，然而道满却以“消失的阴阳师都是九流阴阳师安倍晴明的弟子”为理由推搪了过去，因此对本次的旅程显得挺担心。在开耶思索的期间，道戒和道凉都已进入了大屋，于是开耶也紧随入内。

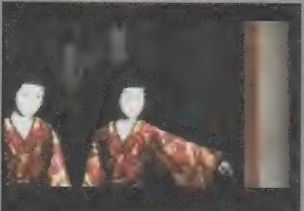


来到“(14)屋敷 车宿”，开耶马上对四周进行调查，除找到书物“延命之南 卷之壹”外，更无意中在人力车附近遇到饿鬼，这大屋果然发生过非比寻常的事。拿出防身的武器纸扇把饿鬼击倒，来到“(13)屋敷 泉殿”。在南面的走廊上，开耶察觉有人影出现，然而仔细观望却找不到任何东西。继续往南来到露天亭阁，开耶受到突然出现的幽灵袭击，不过身为一名阴阳师，开耶轻松地就把它收拾了。另外，在该处可拾到“哑柏犬”和“布的切边(布の切れ端)”，当中提到大屋已陷于坏灭的边缘，现在只剩下公主仍生存的讯息。折返回北面的走廊，突然！从水中冒出一只人形般的恶灵，由于开耶是首次遇到这种恶灵，所以对付起来也显得格外狼狈。

继续往北走来到“(12)屋敷 东之对”，在东北面的走廊遇到了道凉，他正聚精会神地观察眼前的大门，原来门上附有封印，是他们师父道满爱用的符咒。了解门上的是一之封印后，道凉也使用对应的“一解咒之血布”解开封印，接着便把血布交给师妹开耶，推开大门进里面调查了。开耶跟着道凉来到“(15)屋敷 东随身所”的北面房间，调查架子获得“大屋地图(‘屋敷’の地图)”，由于东面的门被三之封印所封着，而此处也没有任何异样，跟道凉道别后便再次独自调查。

神秘的双子小童

沿着走廊的边沿往西走，经走廊外侧往北来到“(11)屋敷 中庭”，前方虽没有路，但以蹲下的方式仍能通过。来到中庭中央的河边，遇到了道珍，他正把形代舟放到河里去，藉此平静自己的心灵，和开耶讲解后道珍便离去了。就在开耶准备离去之际，一种不详的感觉从后方传来。回头一看，发现一对样貌和衣服完全相同的双子正站在走廊处，而右方的小童更把手指向充满血迹的大门。看小童的眼神，似乎是提示开耶进入该房间内，但里面到底会有些什么呢？在开耶疑惑的时候，那对双子小童已神秘消失了，究竟她们是什么人？在大屋中不是只有公主还生存着吗？



按照那对双生小童所示，折返回到“(12)屋敷 东之对”，在前往北面走廊的途中开耶遇到不少幽灵的袭击，但走到走廊尽头却发现只是死胡同。在开

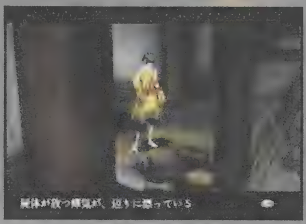
耶折返的时候，走廊的地板突然下陷，使开耶差点掉进破洞里去，幸好她及时抓着木板边缘。虽然如此，面前的危机却仍没有解除，在地板破裂的同时出现了三只幽灵，在被围攻的情况下，开耶也显得有点手忙脚乱。解除危险后到西北面的走廊，经大门前往“(11)屋敷 中庭”，终于来到刚才双子小童所指的那血迹大门。开耶紧张地打开大门，但里面却没有任何东西，只是大门突然关上而已。当她继续观察时，前方的笼箱中“啪”地扑出一头饿鬼，只见饿鬼疯狂地啃食着旁边的尸体，那血花飞溅至整个房间。虽然饿鬼的突然出现把开耶吓了一跳，但仅是一只饿鬼，对开耶一点威胁也没有，不消一会儿饿鬼便被消灭了。

继续在房间进行调查，但除了笼箱里那血肉模糊的尸体外，再找不到其他的线索，而正当开耶准备离去时，大门却被突然打开，难道又有恶灵出现！？开耶马上回避，并拿起纸扇准备迎战。但前来的只是师兄道戒，总算可以安心下来了。开耶询问道戒是否看到关上大门的人，但道戒似乎并没有看到什么，只对大屋各处放有笼箱感到奇怪。由于道戒仍打算留在房间调查，开耶只好独自离去。回到走廊时，发觉对侧的走廊上出现长长的血迹，而西南面原本被四之封印封着的大门已经打开，于是便进入大屋的西面进行探索。

初遇浮月

来到“(10)屋敷 寝殿”东北面的门角处，开耶发现这里的血迹异常地多，不论地板还是大门也沾满了血迹。正当开耶被眼前景象吓呆时，从她身后幽冥般出现了一只手，但当开耶转过身时，手又消失了。返回西南面的走廊时，开耶不慎把地上的碟子打翻了，声响引来了幽灵，但很快便被开耶退散了？继续前进到一大广间，从这里豪华的摆设推断是赖近的寝室。在墙角的架上找到了一封“给赖近的字条(赖近への书简)”，当中说到大屋内存有诡异的妖气，因此向赖近介绍宫中唯一的阴阳师安倍晴明，另外送信人还提到对邪道阴阳师芦屋道满的不满。对于字条的内容，开耶没有任何的感受，但也觉得自己师父的行为实在过于诡异。接着进入西面房间内，除了发现尸骸和大量尸虫外，还拾到了“二解咒之血布”，有了这血布便能解开二之封印的大门。

继续往西南面走来到“(7)屋敷 西侍所”，在西南的走廊处躺着一具尸体，虽然尸体处散发出出一种不寻常的妖气，但除此外没有任何特别，所以开耶决定先离去。当来到“(10)屋敷 寝殿”外的走廊时，楼梯前的饿鬼发现了开耶，推开了阻塞楼梯的杂物冲了过来，把饿鬼打倒后可经此到达寝殿入口。来到“(6)屋敷 寝殿入口”，在地上拾到了“道珍的书册 贰”，当中提到道珍曾遇到两名穿红衣的少女，而他们更持有解咒用的血布。接着往东走，发现东面的大门被木横梁封锁着，因此开耶只能前往西面，来到“(7)屋敷 西侍所”再次走近散发出妖气的尸体时，发现他身旁似乎放有些东西，调查后发现是一“铁楔”。？与此同时，尸体也发生可异动，站了起来并向开耶作出攻击。但为何刚才那病人一直不动呢可能是被“铁楔”锁着的缘故吧。病人的实力很强，开耶经



过一番纠缠后才把病人打倒。再次回到“(6)屋敷 寝殿入口”东面的大门前，利用刚才取得的“铁楔”敲打已龟裂的木横梁，成功破坏横梁后打开大门。来到“(2)屋敷庭 桑之下”，在桑树下有一名红衣的少女，少女正被饿鬼追逐，样子非常狼狈，最后更被推倒在地上。看到如此情境，开耶便立刻赶上前救援，把饿鬼打倒后，开耶上前查看少女的状况，并互相作了自我介绍，浮月跟开耶说自己前来大屋的理由，并想找回失散的姐姐。开耶知道让浮月一人行动太危险，然而自己有任务又不能与浮月一起，便把身上的咒符给对方作护身之用。浮月为了答谢开耶，也把身上的“三解咒之血布”赠与对方。

※由于以下大屋探索部分跟“阴之章”几乎完全一样，因此笔者会跳过此部分的故事攻略，直接从取得三颗木板和魔封之钉后，开耶到达大屋桑之树下开始。

注：当中的“蚕之木板”改为在“(2)屋敷庭 桑之下”西面尽头的小庙堂处取得。

进入药师堂

在大屋内，开耶遇到不少惊险和诡异的事件，最后终于集齐了三块木板和魔封之钉。当来到“(2)屋敷庭 桑之下”时，开耶听到了熟悉的声音在呼唤自己，看清楚那不就是浮月吗？而陪伴着她的还有师兄道凉，原来他已决定协助浮月去找她的姐姐暮叶。道凉正打算再次返回大屋进行探索，当把道珍已前往了佛堂的事告知后，两人便向着大屋的方向走。开耶和浮月道别的时候，于路旁石灯台处突然出现了浮月姐姐暮叶的身影，然而一会儿后那身影便消失了，究竟这是幻像，还是……

开耶继续往南走来到庭南面的“(3)泉”，地上的血迹很奇怪，一直延泉边走，但除了泉和荷叶外找不到任何东西。而在开耶转身之际，突然感到一股不寻常的气息，但那气息很快便消失，可能是错觉吧。但当开耶朝南面走的时候，泉边出现了一只湿淋淋的手抓住了开耶，并把她整个人摔到，回头一看原来是曾遇过的人鱼形病人。与此同时，开耶四周也出现了不少的人鱼形病人，看来这是他们精心设下的陷阱，开耶已中下他们的伏击。由于敌人数目太多，开耶只好使用身上的式符，召唤出各种不同的式神和自己一同战斗，几经辛苦下才把所有病人都打倒。

继续往南走来到“(4)药师堂祠”，利用“二解咒之血布”把药师堂东南方房间的大门打开，在里面找到了“祠封印解书”，上面记载了一段经文：“白茧被虫吃掉，八足陷阱成为灰色盗人的饵食，污秽之物被毒牙咬着，地上之物不敌天空，漆黑之翼被咬碎乃是宿命，毛皮被幻儿所剥取，小孩成为男子后被女子吃掉。”接着越过木桥，来到了药师堂西方祠堂门，看到已早来一步的道珍。道珍说药师堂的正门无法开启，而这大门便是惟一进入药师堂的地方。开耶调查祠堂门，发现门上的木雕图案跟刚才的印解书非常相似，那不就是说明书上的记载木板的顺序吗？依从书中所指，把“茧之木板”放在正上方、“破坏木板”放在左下方、“鸦之木板”放在右下方，成功地打开了木造大门，并跟道珍一起进入地下通道，从这里应该可以到达药师堂内吧……。

◇下期续

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

© 2004 Ubisoft Entertainment

● UBI SOFT ● ACT ● 4月10日发售 ● 1至4人玩 ● 售价 $299 ● 记忆容量 8格以上 ● DVD-ROM
● 对应硬盘记录／记忆卡／HDTV／Dolby 5.1／XBOX LIVE ● http://www.splintercell.com/us/home

SC-20K 用法说明

由第二关开始，SAM可以使用一柄多用途的机枪SC-20K，由于它有许多的用途，因此有必要在此为未曾玩过上集的读者做一个简单说明。

按十字键上下可以选择该枪，按X键装备，装备后下右摇杆可转为狙击模式，按十字键上能扩大视点，按下则令视点缩小。在狙击模式中视点会有晃动，必须按着L键令SAM闭气稳定枪身，但过一段时间SAM需要回气。

而装备SC-20K后，还可使用多种副武器，按十字键上下能选择，包括环翼弹(RING AIRFOIL PROJECTILE／以冲击力将敌人击倒)、震撼弹(STICKY SHOCKER／能以电击震晕敌人)、弹射镜头(STICKY CAMERA／具扩缩镜头效果，也具备夜视及热能显示功能)和分散镜头(DISTRACTION CAMERA／除了具监察作用，还可发声及放烟雾引开敌人注意力)。装备后按L键发射，注意副武器在狙击模式中不能使用。

攻略

MISSION 02 PARIS, FRANCE

1）这关开始时在下水道中，沿木梯往下爬到地下铁道废线，沿路前进会看见前方有一盏汽灯，用枪将它射灭，在附近看守的人就会走过来察看，便可将之击晕，记着每次打倒敌人后都要把对方藏到阴暗处，这是重点。

2）沿路前进会发现一辆被弃用的地铁车厢，要一边前进一边将旁边的灯管以及车厢内的汽灯射灭，因为当接近后列车厢时，就会有两名守卫出来巡逻。要注意虽然已将所有的灯光击灭，然而每隔一段时间有其他列车经过，其光亮有可能会暴露SAM的位置。至于两名守卫最好是等他们分开时各个击破，此关会有三次警报限制，但大家也不用太过担心，因为每隔一段时间警戒会降级。

3）收拾两名守卫后可继续前进，沿路走会发现前面火光熊熊，只要射击天花板的绞盘就会有水洒下灭火。

4）到门前先用线控镜头窥看隔壁，会发现那里有一名守卫，因此先关掉自己身处房间的灯。确认守卫走到房间另一边时才开门过去，如果守卫不在附近，可通过射击灯管吸引对方注意，然后在暗处用枪将他干掉。

5）接下来要往下个房间，这时警戒会降级。留意隔壁共有两名守卫，最理想的方法是在一人接近门口时吹口哨引起对方注意，待走来时从后后勒颈，至于余下那人便好对付。

6）从对面的门离开是走廊，并没有敌人，旁边的门需要开锁，那里墙上有急救药箱。射破房间内的灯管后往另一扇门走去，会有SAVE POINT。

7）开门到一个研究室去，会发现有人开灯，先射击最接近自己的灯，然后便躲在门旁角落，因为会有三名守卫出现。其中一人会在稍后离开，另一人会走到SAM藏身位置附近，可等他背向自己时勒倒对方。如不走过来就主动用口哨引对方走过来，此人身上有弹药及急救药。

8）余下一人多数会在较高层的铁架旁巡视，你可以先射击天花板的灯管或是吹口哨吸引对方注意，然后才将他击倒。

9）至于第三人则会随机留守在对面的停尸间，为免增加警戒，可先射破停尸间的灯，然后以右摇杆视察是否有敌人存在。

10）走到停尸间会收到消息说敌人在破坏电脑，由于要从中取得资料，因此必须在敌人破坏所有电脑前将他干掉，敌人共两名，必须先装备SC-20K，站起现身后先射击左手边那个，因为他会向SAM疯狂扫射。

11）收拾敌人后便去调查红色画面的电脑，能够取得需要的资料。这时又收到讯息，敌人正设置定时炸弹要炸毁这里。

12）SAM有分半钟时间，这时也有SAVE POINT记录进度。到走廊转角时先停下来，会看见对面有两名守卫，其中一人会在稍后离开，由于时间并不紧迫，不妨等一人离去，然后以狙击模式收拾余下那人。由于没有时间处理尸体，因此无可避免令警戒升级，但影响不大。

13）计时炸弹位于走廊左手边房间，需要先用百合匙开锁，进屋只要调查定时炸弹便能解除，没有任何难度。

14）走廊转角有门通向后楼梯，在那里也有SAVE POINT。留意楼梯的墙上有一个发出红光的感应装置，若是不理会便会触动警报，它也不能进行拆解。而避过的方法就是蹲下慢慢走过去。

15）到上一层开门后警戒会下降，这时也会听到枪声，首先射破天花板的灯管，然后走到转角会看见三名敌人。这时需要等待，会剩下一人留守走廊，利用口哨引对方注意，然后绕到其背后把他击倒。

16）在走廊左右两边都有通道，右边需要用百合匙开锁，但笔者建议你走左路。在走廊中段有房间，内里有急救箱和弹药补给。离开房间后要注意走廊的墙上设有感应装置，因此要蹲下慢慢通过。

17）到了左边的走廊，那里有一个监察室，先用枪射破走廊上的灯管，然后去开监察室的门，里面共有两人，开门时会引起一人注意，你可吹口哨引对方出来，然后将之击倒。

18）余下一人也可以相同的手法引出来，击倒他们后先进入监察室，并用枪破坏所有的监察仪器。

19）接下来到监察室对面的电脑室，在那里设有多部闭路电视，由于你已经打倒监视的人及破坏监察器，因此不会触动警报。走到角落操作电脑后可由另一边门走到之前右手边的走廊。

20）那里的门需要用密码才能开启，等一会右下会显示密码“2457”，输入后开门，进入小手术室后也有SAVE POINT。

21）于小手术室内会发现隔壁通道上有守卫，房间内有一盏大射灯，先破坏射灯及旁边书桌上的台灯，走廊的人就会开门察看，你可以吹口哨引他进来收拾。若有受伤，别忘记手术台上有环翼弹，门旁墙上有急救箱。

22）到走廊去会发现门的对面有感应装置，因此又要蹲下慢慢走过。当打开其旁边的门到后楼梯时，警戒也会降级。本次楼梯尽头设有闭路电视，因此最好一枪把它破坏。

23）另外墙上也设有感应炸弹(WALL MINE)，需要缓慢接近它，等它的灯变成绿色时才按A键拆解，如红色时按下是会爆炸了。

24）到上层的门前先破坏那里的灯管，因为开门后会发现有两名敌人在，若好运会见到一人走到自己位置旁的走廊去，先用枪射破上方两边的壁灯，然后趁对方视察时走到其身后将之勒倒。至于余下那人可用口哨引他过来，他身上有破片手榴弹(FRAG GRENADE)。

25）往刚才守卫走去的走廊，那里的门需要密码开启，密码是“7562”，那里是另一个停尸间，地上有许多脑袋。往停尸间另一边的冷仓库去，那里视野极低，必须使用热能图像镜。

26）透过热能图像镜会发现远处有一名背向SAM的守卫，首先靠左走，会见到自动感应机关枪，调查后选择“DEACTIVATE”将之关掉，然后才接近守卫把他击倒，在对方身上有震撼弹。

27）在感应式机关枪旁胶布条后有门，以百合匙开启后会发现那里一片白茫茫，使用热能图像镜会看见桥的对面有两名守卫，射杀他们也不会增加警报。

28）通过桥到对面房间，会听到有“BB”声，那代表墙上有感应炸弹，为安全起见，可以站在角落，然后以狙击模式将它射破，SAM便不会因此受伤。

29）这时可转回夜视模式，在走廊尽头有急救箱。然后进入隔壁的研究室，那里没什么特别，但抬头会发现一个气窗被拆下，当然接近时有SAVE POINT。

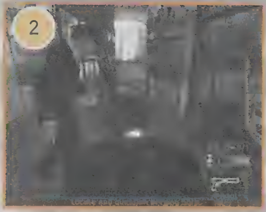
30）经药物柜攀上气窗，会看见下方走廊有三人朝一扇密封的门扫射，玩家无需理会，经通风槽跳进该房间，除了找到目标人物FRANCOIS，还拾到弹药。

31）与FRANCOIS谈话取得其手提电话的画像后，门外的人便准备用炸药连房带人炸掉，这时SAM需要经通风槽返回前一个房间，等待炸药爆炸。

32）爆炸过后再到通风槽，会发现对面原本吹出能伤人的寒气已没有了，到对面就会有客货车接载，完成这个任务。

1）这关是在一辆高速列车上进行，目标是找一位叫NORMAN SOTH光头男子，任务中不得杀害任何人。SAM会从车顶展开行动，由车顶的活门爬进车厢中，经过车厢的铁笼时内里的狗会吠叫，但无需理会。

2）到下个车厢是行理卡，其对面有一名乘务员，不妨利用口哨引对方过来，然后再挥拳将之击倒。



3）然后走另一边打开地面的活门，然后爬到车底去。经车底的铁管爬行前进，途中会有SAVE POINT。

4）从另一个车厢的活门爬上去，那里是仪器室，SAM会收到情报该车厢上有两名敌人存在，若被他们发现会危及车上乘客，因此要避过他们的耳目。首先射破仪器室的灯，然后按下有四盏绿灯的按钮开门。

5）开门后先等一会，因为车厢不远处有一名敌人在，等对方走开与另一人交谈后回座位，便走到暗处去，那里的墙上有控制车厢灯光的开关。

6）将车厢的灯关掉后，便会有一名乘客站起来找乘务员，这时SAM要尽快走到车厢第一列椅子后，否则就会与该乘客碰个正着宣告失败。

7）待那乘客走过自己的藏身位置后，便要大胆地沿着座位之间的通道前进，虽然两边都有小灯照着，但只要经中间蹲着前进就不会被发现，但记着要快，因为刚才的乘客会令车厢的灯重亮。其实该段路还有另一种方法通过，就是由另一边的连接口打开右边车门爬出去，由横杆爬过去，但要小心车厢内的人会不时看窗外，个人觉得这反而更易暴露行踪。

8） 到车厢的连接口便有SAVE POINT，到下列车厢时先用枪破坏上方的灯光。在听完总部的说明后，会看见前方乘客卧室有一名乘务员与乘客谈话。

9）等乘务员离开后行动，注意目标人物SOTH就在此车厢中，不过第一个房间的门却没有关闭，所以必须背贴墙使用快速闪身，否则会被该房间的乘客发现，那时就要把他击倒。

10）SOTH位于第三个房间，在此笔者建议玩家先到该车厢尾部射破连接口的灯光，然后才去找SOTH。对方正在休息，于是叫醒对方谈话。

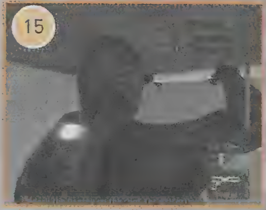
11） 谈了一会有人来找SOTH，对方便出外去，而总部则命令SAM偷取SOTH电脑资料。同时又会命令SAM跟踪SOTH到前面的餐车去偷听对方的电话。

12） 这时会限时45秒到餐车，离开SOTH的房间跑到那里，要小心别被车厢的敌人听到脚步声，蹲下躲到吧台后装备雷射收音器（LASER MIC），对准SOTH的头部便可听到他的谈话。

13）得知SOTH出卖了美国，SAM便要准备离开列车。首先等SOTH和一名敌人离开餐车。接着缓步走到暗处，会看见此车厢还有一名敌人，先射破最靠近自己的灯，同时也有SAVE POINT。然后吹口哨引那人来将之击倒。

14） 击倒守卫后，会听到SOTH向敌方报告SAM的行踪，因此要赶紧逃跑。朝餐车另一边往前跑到下一节，在该车厢中段有铁梯供爬上去。

15）爬梯开启通向车顶的活门，这时追兵已杀到，不要理会他，尽快爬到车顶去。



16）到了车顶会看见左手边敌方乘直升机向你扫射，至于远处则有照应SAM逃走的重型运输机。只要保持向前奔跑，敌方不会射中SAM，到了重型运输机按A便能抓住绳索完成任务。

MISSION 04 JERUSALEM, ISRAEL

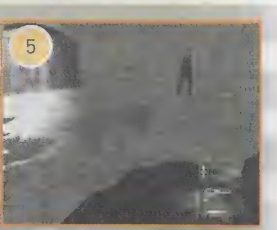
1）这关开始可和照应的女郎谈话，总部会告知这关不能惊动任何人，也不能杀无辜的人。然后便上楼梯去，为安全起见先射破楼梯上方的街灯。到上层会看见远处有一名警察背向自己，不妨接近对方将之勒倒。

2）到街道上去，留意左手边的门口透出灯光，那里有人看着门外，因此必须使用背贴墙的快速闪身技通过才不会被人发现。

3）到了街道另一边要小心，因为那里有另一名警察在巡逻，由于那里并非特别幽暗，所以最好还是用枪射击灯泡，就算射不中也能达到引起警察注意的目的。

4） 往前走到转角会有一个小水泉，射破其上的灯泡。虽然会听到有人说话，却见不到人影。到另一边的通道那里也有吊灯，先用枪破坏后才前进。

5）走过隧道会到一处较空旷的地方，那里中央相当光亮，除了有一名警察巡逻外，还有两名路人在闲谈。首先等警察走到隧道时将之击倒，剩下的路人便好办。



6）走到转角会发现墙角有喉管，爬上去到顶可沿着横索滑到对面的建筑物。

7）在攀着凸出的建筑物时，会看见屋内的人正在谈话，这时要马不停蹄往旁边移动，否则待对方探头出来便较麻烦。

8）沿着墙壁攀到另一边去，地上的警察会有所警觉，这时要先等待对方走开，然后沿着凸出物往下跌到地面上（凸出物分两层）。

9）着地后便先躲到暗处，那里除了一名警察外，还有一名路人，要先打倒警察再对付路人。收拾二人后便把他们藏在阴暗的地方。顺道把那里的路灯击灭。

10）走到建筑物左下方的仓库去，那里有楼梯通往地牢，下去会看见两人正打劫SAM要会面的目标人物SAUL，SAM先悄悄从后勒倒靠近自己的人，这会惊动另一人，他会胁持SAUL，这时可装备手枪瞄准贼人头部射击，但别拖得太久，否则SAUL会被杀。

11）救了SAUL后，他就会推开一个桶及掀开地板，SAM便得到SC-20K、环翼弹和震撼弹各一。

12）再与SAUL谈话，他就会带路去找另一名线人DAHLIA。跟着对方前进，途中见到一名警察与人谈话，正好令SAM能避过耳目。

13）随SAUL走到另一处空地后与他谈话，他便完成任务，玩家先射破该处的灯泡，然后回到刚才经过的街道，那里有两名警察，要施以各个击破，第一个背向自己，很容易将其勒倒后带到空地上。第二人则要靠口哨引他到狭窄通道来。

14）解决两名警察后还不可以松懈，因为街道的铁丝网后也有人看守，要贴墙快速闪身避过其视线。

15）接下来只是楼梯单程路，由于沿途都有吊灯，因此必须先破坏再前进。途中也会遇上散步的妇女，只要不让他发现便没有问题。

16）走过拐角会发现楼梯下方有两名警察，射破街灯时可能会引起对方注意，其中一名警察会前往另一边巡逻，玩家便要沉着地等待余下那个人前来调查再勒倒他，往下走的途中则有SAVE POINT。

17）到楼梯转角处，虽然那里灯火通明，但因为没有半个人影，所以被光照到也无妨。沿斜路前进，要小心留意着前方的动静，看见人影就别动，尤其是商店照耀的地方需特别小心，能破坏的灯就尽量破坏。

18）在一处有吊灯、木栏及汽油桶的分岔路上，不妨经横巷前进，可绕道到下个街口去，从而避开主街道的灯光。经建筑物的凸出物走到另一边，便悬垂降下回到地面。

19）着地后先躲在柱后暗处等待，当看见警察在主街路过时吹口哨，待对方前来察看时从后面将之击倒，是比较安全的过关方法。

20）继续沿路前进至一个较广阔的广场，在广场那边有一名巡警，为免夜长梦多，最好在他接近自己时从后面偷袭。然后前往的大街左边小巷去，那里有一个铁栅，其后有一名警员背着SAM，首先用枪击灭该小巷上的吊灯。

21）然后摸黑接近铁栅爬上旁边的铁管，虽然警察会转过身来，但由于那里已变得黑暗，因此不会发现SAM的行踪。

22）沿喉管爬到教堂的顶部，便可以沿外壁前进，走到有横索的地方便跳起攀着滑行到对面的建筑物上去。

23）到了对面建筑物后由旁边的吊索降到地面去，会收到接洽人DAHLIA就在附近的讯息。着地后会有SAVE POINT，DAHLIA就在SAM身处的木栏隔壁，先射破她头顶上的小灯泡，然后隔着木栏和对方谈话，她会叫SAM随她而行，但是不可太接近。

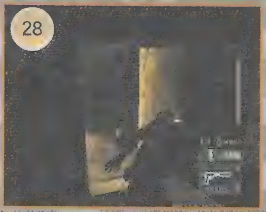
24）与DAHLIA谈话后旁边的木栏就会开启可走到大街上，要注意在街上除了有一名警员，还有两名路人，被任何一人发现，任务都会宣告失败。首先要抬头射破顶上的吊灯，然后再出发。

25）射破吊灯后会引来一名警员巡视，避过他的耳目前进，要注意教堂前有一盏街灯，不射破它前进时必定会暴露SAM的行踪。

26）随DAHLIA走到一条小隧道前，先视察清楚周围是否已经没有人，然后再用枪射破隧道前的灯泡。走到小隧道内，会看见前方有另一名警员，必须吹口哨引对方前来察看，才能从后将之解决。

27）通过小隧道沿着窄巷前进，途中的街灯可以不用理会。在窄巷另一端是街市，那里共有两名警察巡逻。先留在窄巷前等右边的巡警接近时把他击倒，然后避过光亮前进，另一人会在街市货摊后巡逻，本次可用口哨引对方前来。

28）解决二人后沿街市左边前进，会看见DAHLIA的踪影，那里由一列柱子组成，由于柱后有不少人在进行膜拜，所以需要连续运用SAM的贴墙快速闪身法通过，之后会有SAVE POINT。



29）前行到达另一个小广场，会先听到警员在吹口哨，玩家便先射破中央的街灯，等对方上前察看，之后再从后面偷袭。

30）通过小广场是商店街，由于已是晚上，所以店铺都

关门了，不过有部分商铺透着灯光。在街上有一名警察在来回巡逻，必须趁对方背向SAM时前进，并看准他在什么地方稍停下来时上前攻击。

31）走到转角的另一条商店街，DAHLIA 会被警员截住，S A M 只要躲在街角等候，DAHLIA自会把警察打倒。随DAHLIA走到一处灯火通明的广场前要先与她谈话，然后会有 SAVE POINT。

32）当DAHLIA 先行一步后，会发现 S A M 附近有一名警员，由于那里光线充足，警察多半都会发现 SAM，这反而省去引他过来的功夫，SAM 先躲在暗处，待警察到来后挥拳把他击晕。

33）接下来沿靠左的小通道前进，DAHLIA就在通道尽头等候，这时不妨先回身射破通道的灯，一来避免让人发现，二来可引开警察的注意力。

34）这时广场上仍有两名警察。第一人会巡逻到附近，只要吹口哨便可引他过来。至于另一人位于广场角落通道，必须先用枪射击灯柱（射灯泡没有用），待他去察看街灯时再用口哨引过来把他收拾掉。

35）朝DAHLIA所在的窄巷走去，在铁丝网门前她会遇到警察盘问，在他们谈话时 SAM 可从后面冲出来将之击倒，然后将对方藏到暗处。

36）打开铁丝网门到达仓库前，先到隔壁有楼梯的房间，那里的木箱上有环翼弹和震撼弹。接着到旁边的厨房去，DAHLIA 已在等候，与她谈话后便走进升降机中，当升降机门关上时，总部却命令SAM杀掉DAHLIA，SAM也只好照办（注意这时升降机已在下降，因此要一击命中头部）。

37） 在升降机内有 S A V E POINT，这时 SAM 的手枪弹药应该已差不多耗尽，而接下来也解除杀人禁制，因此要转用SC-20K。首先装备好枪瞄准前方，因为升降机到底层时就要战斗，那里有两名守卫，其中一人背向自己，正所谓“先下手为强”。

38）击倒两名守卫后，会惊动同区下层另一人上来，因此要作好攻击准备，不妨利用震撼弹或环翼弹，以降低自己受伤的机会。

39）沿楼梯走到下层，先躲在较黑暗的地方，因为前面拐角会有两名守卫到来，其中一人会继续前进，另一个戴面罩的人则会站在角落处。先接近戴面罩的人从后击倒他，走过的那人会返回，利用黑暗的屏障给予其突击。

40）沿路前进，会到达一个有许多柱子的空间，要注意通道的左边有守卫巡逻，由于 SAM 身处的地方并非特别黑暗，因此很容易被人发现。当你攻击敌人后，会看见更多的敌人从旁边的通道走出来，最好多使用环翼弹和震撼弹，交火对玩家来说相当不利。

41）击倒四名敌人之后，可进入对方走出来的房间，那里由铁丝网围着，于桌上可拾到许多弹药、手榴弹和震撼弹，墙角还有急救箱。

42）由补给站另一边通道缓步前进，于拐角处会看见一名戴面罩的守卫，在远处以狙击模式给对方头部一击后，便射破角落的灯泡。

43）由墙角往前看去，会见到走廊上升降机前有第二人，于是也给他一枪，一击得手的话并不会引起走廊另一边的人注意。

44）至于通道远处虽然只有两人站岗，但实际上共有四名守卫，当玩家击倒其中一人后其余的人就会出现，在此建议作远距离狙击，由于 SAM 站在远处，因此对方并不能射中他，可轻易将之解决，并成功清理此区所有敌人。

45）接下来进入右边的房间，那里是个研究室，入内于一座仪器前取得物品后有SAVE POINT，也可着手离开。

46）到刚才射倒守卫的升降机去，就会自动往上层移动。

47）回到地面后要尽快避开灯光照射，眼前的通道上有三个小灯泡，通道出口也有警察，射破灯泡后引警察过来将之击倒。

48）在通道外的广场还有三名守卫，由于此时不能杀人，故此需逐一引他们到通道内。在打倒第一人后，顺利的话会有第二人进来，吹口哨引他到深处便能把他击晕。

49）至于余下两人由于距离较远，因此比较麻烦。于广场中央的人可通过射击通道第三个灯泡引他接近通道，当他停步不前时再吹口哨。

50）最后一人位于右边燃烧的汽油桶后，因此要先用狙击模式射击远处建筑物的灯泡，射中与否都会引起对方的注意，然后到处巡视，这时再使用吹口哨技俩引他过来解决掉便可。

51）击晕所有警察后，便可大摇大摆地走到对面的窄巷去，那里已有客货车在等候着，便完成这个任务。

（待续）

© 2003 ARUZE CORP.All Rights Reserved. © 2003 Nautilus

● ARUZE ● 2004年2月19日发售 ● RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量58KB ● 6800日元 ● http://www.shadowhearts.net/ ● 8M记忆卡 DUAL SHOCK2

换物路线图 2

“ネメシス”是露丝亚的专用武器，通过“道具交换”便可以拿到，在本刊4月A上曾刊登DISC 1的“换物路线图”，这次一口气重新公开取得“ネメシス”的最短路线。顺便一提，假如身上没有“危险な研究资料”，也可支付500000现金从“マルコビッチ”手上购买。

地点：サウサンプトン
人物：ワラしべのイモラヒモビッチ
道具：萎びたわら

↓

地点：フィレンツェ
人物：ワラ细工をたしなむマッシモ
道具：斩新なフィルム

↓

地点：カンヌ
人物：监督志望のイヂチ
道具：七转八起

↓

地点：エルミタージュ宫殿
人物：民艺好きのズビョズ
道具：至极のピロシキ

↓

地点：シャンゼリゼ
人物：三ッ星のジネディーヌ
道具：おしゃべる人形

↓

地点：犬神の里
人物：腹话术师の一角
道具：十日前のごはん

↓

地点：サウサンプトン
人物：カビ臭いフレミン
道具：危险な研究资料

↓

地点：大圣堂
人物：一般市民のマルコビッチ
道具：ネメシス

最强武器与防具 2

人物：ブランカ
入手场所：ドンレミ村
道具名称：ピュセルの加护
备注：“ピュセルの加护”是布兰卡最强的防具，在最后迷宫“铜铎”出现后，在ドンレミ村的教会内发生小女孩ジャンヌ的事件，从而拿到。

人物：ブランカ
入手场所：モンマルトル
道具名称：兽王の证
备注：必须先在野狼战中收集了12个印章，然后到モンマルトル与テツ谈话，接着把余下的三头野狼“アンリ(チフォージュ城)”、“ロボ(风の森)”、“怪人ウルフ(モンマルトル)”击倒，不死山的事件完结后便可以取得。

人物：ヨアヒム
入手场所：ルアーブル
道具名称：ローズボンデージ
备注：完成不死山的事件后，将桃色コウモリ击倒，接着找出No.2以上遍布全世界的福引员，重返ルアーブル会碰上“银色コウモリ”，它其实就是福引员No.1，福引赏品中包括“ローズボンデージ”。

油的调合

油1	油2	效果
マリン	ミスティ	回复同伴60HP
マリン	グラス	1回合回复同伴60HP
マリン	ナイト	1回合回复同伴120HP
マリン	ムーン	2回合回复同伴60HP
マリン	シャイン	2回合回复同伴120HP
マリン	オーロラ	2回合回复同伴180HP
ミスティ	マリン	1回合防御同伴全部状态异常
ミスティ	グラス	2回合防御同伴全部RING异常
ミスティ	ナイト	3回合防御同伴全部状态异常
ミスティ	ムーン	2回合防御同伴全部状态异常
ミスティ	シャイン	2回合防御同伴全部RING异常
ミスティ	オーロラ	3回合防御同伴全状态、RING异常
グラス	マリン	3回合提升同伴物理防御18%
グラス	ミスティ	3回合提升同伴特殊防御18%
グラス	ナイト	3回合提升同伴特殊防御12%
グラス	ムーン	3回合提升同伴物理防御12%
グラス	シャイン	3回合提升同伴物理防御24%
グラス	オーロラ	3回合提升同伴物理、特殊防御24%
ナイト	マリン	1回合回复同伴36MP
ナイト	ミスティ	2回合回复同伴36MP
ナイト	グラス	回复同伴36MP
ナイト	ムーン	2回合回复同伴90MP
ナイト	シャイン	回复同伴90MP
ナイト	オーロラ	2回合回复同伴180MP
ムーン	マリン	1回合提升同伴的strike效果50%
ムーン	ミスティ	1回合提升同伴的回避率100%
ムーン	グラス	1回合提升同伴CRITICAL发生率50%
ムーン	ナイト	1回合提升同伴CRITICAL发生率100%
ムーン	シャイン	1回合同伴的CRITICAL发生率是2倍
ムーン	オーロラ	1回合同伴的攻击追加第3之键的效果
シャイン	マリン	3回合提升同伴物理攻击24%
シャイン	ミスティ	3回合提升同伴特殊攻击12%
シャイン	グラス	3回合提升同伴特殊攻击24%
シャイン	ナイト	3回合提升同伴特殊攻击12%
シャイン	ムーン	3回合提升同伴物理攻击18%
シャイン	オーロラ	3回合提升同伴物理、特殊攻击24%
オーロラ	マリン	2回合回复同伴120HP、60MP、3SP
オーロラ	ミスティ	2回合回复同伴60HP、60MP、3SP，以及防御全状态和RING的异常
オーロラ	グラス	2回合回复同伴60HP、60MP、3SP，以及提升物理和特殊防御18%
オーロラ	ナイト	2回合回复同伴60HP、120MP、3SP
オーロラ	ムーン	2回合回复同伴60HP、60MP、3SP，以及攻击上追加第3之键的效果
オーロラ	シャイン	2回合回复同伴60HP、60MP、3SP，以及提升物理和特殊攻击18%

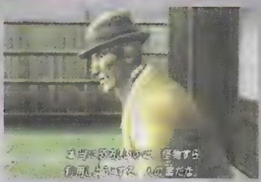
全国福引员

编号	出现场所	名字
16	ルアーブル	福引き正会员のフォックス
15	サウサンプトン	尊好きのモーリン
14	ロンダの废坑	人间不信のアンソニー
13	カンヌ	カンヌ育ちのマリベル
12	サントマルグリット岛	下着ドロのトムソン
11	エルミタージュ宫殿	奉仕精神のナターリア
10	ぼろアート	管理人のクレマンス
9	横滨レンガ仓库	肉体劳动の村井

SHADOW HEARTS II
Text: MINAMOTO Design: MW

8	战舰·三笠	寡默な渡边准尉
7	日本桥	博打好きの金平
6	犬神の里	サンバのてんとう虫
5	麻布暗暗阪·上屋敷	逃げ隐れた野口
4	チフィージュ城	镜 no 国 noARISA
3	サントマルグリット岛地下	うかぱれぬルドヴィック
2	无响庵	川岛芳子
1	ルアーブル	银色コウモリ

重大阴谋



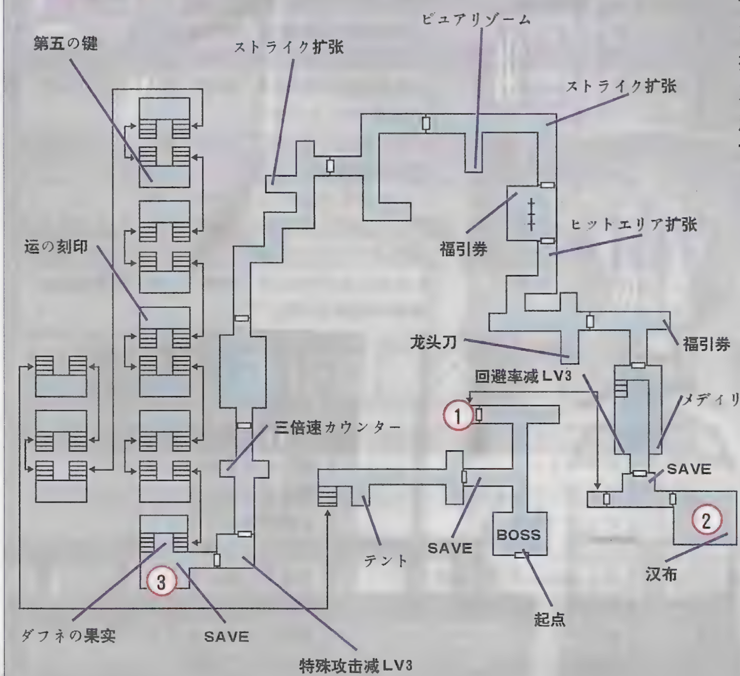
得知尼古拉斯被困在“藤堂技术研究所”后，一行人先前往“无响庵”与川岛浪速会面，从他口中得知在加藤背后其实有人在操控着一切，而此人就是支配着内阁政府的外务大臣石村贯太郎，而“藤堂技研”是一所专门研究开发兵器的场所。虽然全部事情都是石村所控制的，不过胡诺知道加藤并不是只管依照命令办事的人，估计他还有更大的野心。现在认真思考一下，胡诺发觉“三猿众”之一的樱花与死去的川岛中佐非常相似，说不定加藤想借助“エミグレ文书”的力量，实施重生之术。

为了查明真相，一行人立即起程前往“藤堂技研”。抵达后发现周围有重装士兵看守着，为避免引发无谓的战斗，胡诺等人决定走到建筑物入口右边的小屋里，更换上士兵的强化服，并成功地进入到建筑物里面，利用位置“1”的升降机到达另一层。另一边，加藤与樱花说起有关川岛中佐的往事。画面回到胡诺等人身上，走入位置“2”的房间内，发现尼古拉斯被锁在一台装置上，不久，第二次“堕天使”分离实验也开始了。

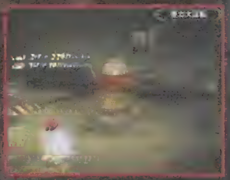
实验进行期间尼古拉斯的身体发出怪异的光芒，研究所的装置受到影响而全部坏掉，加藤逼不得已命令把电源全部关上。与此同时，尼古拉斯回复清醒，不过其实他的身体已被“堕天使”完全占据了。不一会儿，尼古拉斯突然从大家的眼前消失，加藤特佐立即带着三猿众去追捕，而胡诺等人也起程走出这个研究所。离开时的路线非常简单，只要依照较早前樱花进行实力测试的相反路线走便可。

来到位置“3”沿着楼梯而上，很快便回到最初的起点位置，不过要走出“藤堂技研”并非这样容易的，研究所的藤堂博士驾驶着一台古怪的机械人正等待胡诺等人，激战过后一行人成功走出“藤堂技研”。另一边，石村与雅蓝正在交谈着，当中提到有关胡诺父亲日向大佐的事，最后为了避免胡诺等人阻碍自己达成霸业，于是石村命令雅蓝前去收拾胡诺等人。

藤堂技研 2

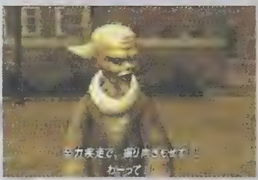


BOSS战



敌人“富岳”是地属性，拥有5040点HP值，弱点是风属性，常使用小范围攻击的重炮，以及大范围的大回转攻击。除此之外，敌人的攻击还附带“麻痹”和“即死”的效果，所以战斗前最好替各人装备上防御用的“香木の腕轮”和“レオナルドベア”。战斗策略方面，针对敌人的弱点属性，使出风属性的连携攻击，能有效地削减敌人的体力，当然不要忘记为各成员进行回复。

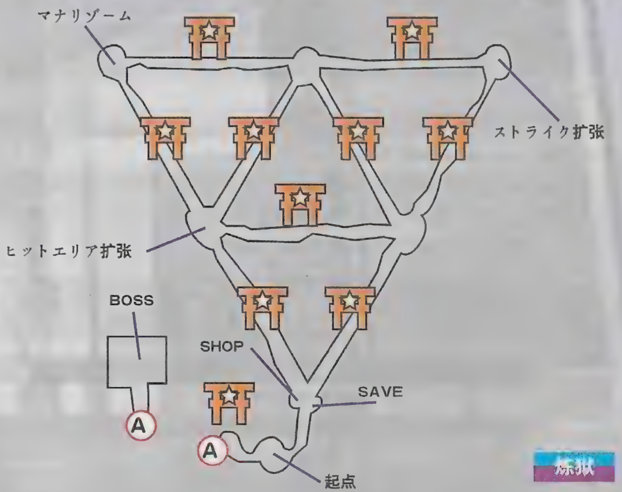
穿越炼狱地域



一行人回到“无响庵”内。交谈期间，川岛浪速提议大家前去“葛城”的“风之森”，因为他知道该处有一个人可以提供重要的情报给胡诺。除此之外，川岛吩咐藏人跟随大家同行，希望能够帮得上忙。既然已决定了目的地，胡诺和嘉玲马上前往“日本桥”通知各位同伴，首先走到“东面公园”找藏人和“布兰卡，然后在十字路口北面找到约亚希姆和爱娜达丝亚，接着在“西面公园”发现积比达和露丝亚。最后走近公园内的SAVE点位置，想不到竟会遇上魔术师罗渣，原来他已修理好了飞行艇，也就是说此刻胡诺等人可以自由往返于欧洲和日本这两个地方(按L1或R1转换地区)。

一行人依照川岛浪速的指示来到了“风之森”，这里其实是胡诺的故乡。忽然间不知从何处传来了奇怪的铃声，接着同伴们逐一跌入地底深处。回复清醒之时，大家已身处一个陌生的地域内，现在便要设法离开此处。首先调查“起点”的石像附近，发现有一个被封印的鸟居，估计该处就是出口，换言之必须找出解除封印的方法才行。

解除封印的方法其实非常简单，首先了解此地区的地形，整个地区由多个三角形所组成，里面筑起了9个挂上“红星”的鸟居，每通过一个鸟居时“星”就会变成“蓝色”，胡诺等人只要一直不重复地通过9个鸟居后回到起点，封印便会成功被解除。经过位置“A”的鸟居到达一间小屋子前，阴阳师雅蓝随即在大家面前出现，接着双方便进入战斗状态。战斗结束后，一行人穿越“风之森”来到名叫“犬神之里”的地方。顺带一提，完成“炼狱”事件后再到“风之森”，可以找到道具“魂の刻印”和“マルファス”。



炼狱

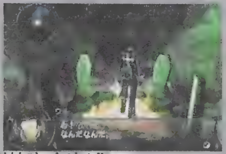
BOSS 战

本次的对手包括阎魔·雅蓝及三只小怪物焰口，雅蓝是暗属性，拥有HP值5100，最常使出猛毒攻击及MP吸收的技俩。应付策略上，一如既往地需要先把三只小怪物消灭，然后集中力量对付雅蓝，由于敌人懂得提高特殊攻击的防御力，因此我方最好编排物理攻击力较强的成员参战，在接连使出连携攻击的情况下，相信取胜并不困难。

亲人重遇

“犬神之里”原来是藏人的故乡，从村中的一位老婆婆口中得知，藏人的母亲目前身在“宿祢之泉”。村的后方有两条分叉路，左边是通往山上的小屋，右边是通往“宿祢之泉”。一行人来到“宿祢之泉”的山洞内，随即碰上藏人的母亲咲，她是这座村的领袖，现在准备利用泉水的神奇力量预测未来。咲知道胡诺等人的来意，于是立即施法进行搜索，不久后虽然成功地找出“堕天使”的位置，但同时也被对方发现，受到“堕天使”邪恶力量的影响，咲幻化成一个妖女的姿态向胡诺等人展开攻击。

加藤等人正继续追寻着“堕天使”的下落。而另一方面，在战斗结束后，藏人把母亲带回家中休息，接着胡诺等人走到2楼与她会面，交谈后才知道咲原来是胡诺父亲的妹妹。胡诺的融合能力是遗传自他的父亲，难怪藏人同样拥有这种独特的力量，因为他们是有血缘关系的。此刻已知“堕天使”藏身于“不死山”内，于是一行人马上起程前往该处。下列是在“犬神之里”中能够取得的道具，“ソウルドロップ(入口的小屋)”、“ヴァレフォーレ(东侧民家的附近)”、“攻击回数增加(民家之间的花田)”、“シルバーエンゼル(晒萝卜的后方)”、“星(藏人家入口右边)”、“福引券(藏人家1楼的楼梯后方)”、“サンライズオイル(藏人家2楼左侧的窗户旁)”、“灵の刻印(藏人家2楼右侧的窗户旁)”。



“不死山”内的路线比较复杂，前行途中会找到三种颜色的“玉晶”，把它们放置在发出绿光的小祭坛上，随即会出现传送点，不同颜色的“玉晶”会传送到不同的位置，以下是最短的路线。从起点开始出发，首先在位置“1”取得“红玉晶”，附近只有一个小祭坛，把“红玉晶”放上去令传送点出现，经传送来到另一地段。接着在位置“2”取得“苍玉晶”，把它放置在SAVE点较前方的小祭坛上(注意不是SAVE点旁边的小祭坛)，可传送到另一地区。

在位置“3”拿取“黄玉晶”后，经刚才的蓝色传送点返回，回到前一个地区后在小祭坛上拿下“苍玉晶”。接着把“苍玉晶”放置在SAVE点旁边的小祭坛上，可传送到另一地区后，在位置“4”的小祭坛上放置“黄玉晶”，又再传送到另一地区，之后分别经过位置“A”和“B”，一直往前走，在最深处的洞穴内终于发现了尼古拉斯，除此之外还有身受重伤的加藤及三猿众。接着与尼古拉斯进行简单的对话后，双方的激战立即爆发。

战斗结束后，尼古拉斯利用“寄生树”的诅咒令胡诺极度痛苦，幸好加藤特佐及时出手制止，胡诺才得以脱身。愤怒的尼古拉斯从地上拿起一件东西刺向加藤，眼见已经来不及闪避的时候，樱花抢上前挡着加藤，用自己的身体承受了这一记攻击。昏迷的胡诺来到自己的内心世界中，他面前有一道石门，而门后不时传出恋人爱丽丝的叫喊声，胡诺用尽全身的气力尝试把门打开，可惜最后也无法成功。

BOSS 战

藏人的母亲幻化成妖女“红艳姬”，本身是火属性，拥有HP值5720，其攻击力不算太强，不过带有“封印”的效果，所以战斗前最好替各人装备上防御用的“小铃の腕轮”。再者，针对敌人的弱点属性，使出水属性的连携攻击，能够给予敌人较大的伤害，期间当然不要忘记留意每个人的状态，在必要时要进行补给。

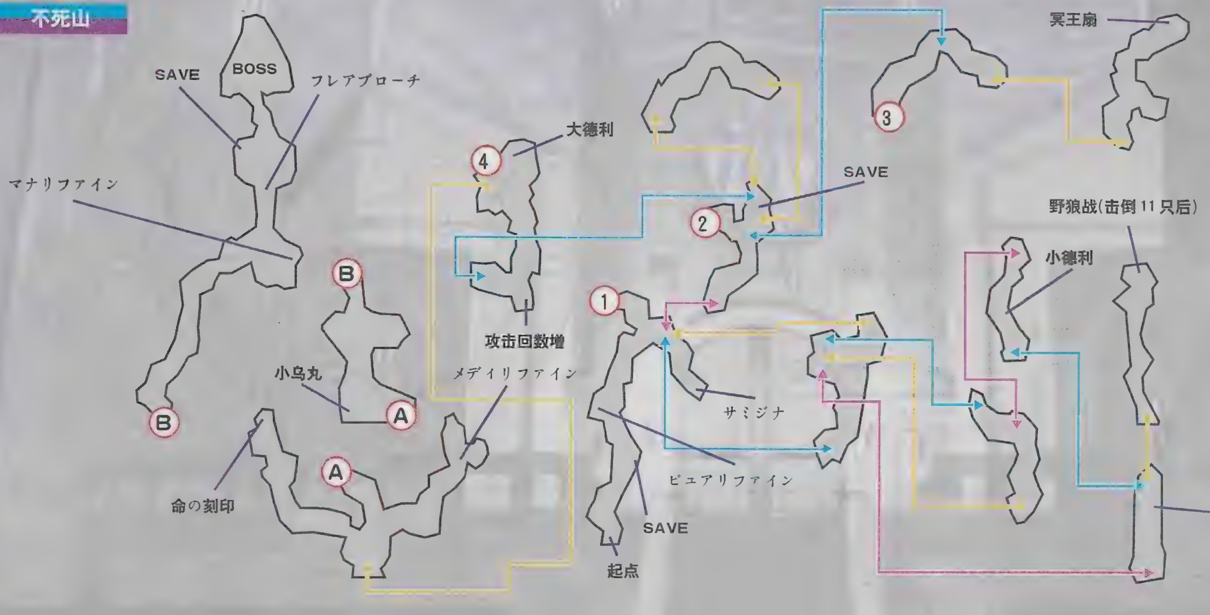
BOSS 战

本次是胡诺等人与堕天使的最后一次交手，敌人拥有HP值6120，本身是无属性，基本攻击手段与上一次相同，主要使用附带减低特殊攻击防御力的范围攻击，以及提升本身的特殊攻击防御力。战斗进行中只要提升各成员的特殊防御力，然后向敌人施以多次的连携攻击，取胜将只是时间问题。

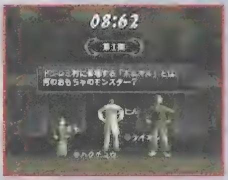
补充事项 1

假如各位玩家已在其他场所进行了11次的野狼战，在不死山的迷宫内将会遇上最后一个对手“ロボ”，它的HP值是1010，火属性，懂得使出附带“即死”效果的攻击，因此在交手前必须装备上防御道具“レオナルドベア”，再加上大量回复体力的道具，应该不难对付。

不死山



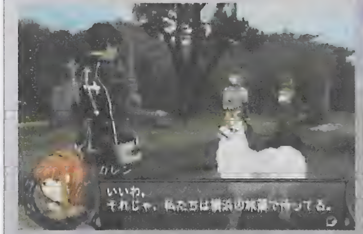
补充事项 2

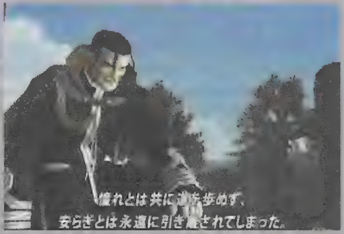


完成“不死山”的事件后，将有几项事件发生，当中包括“横滨市街”写真馆前出现“MONSTER QUIZ”，可参照早前提供的问题与答案来进行，胜出后可得到赏品“スチールブラック”。另外在“ワインセラー”发生的LUCKY BOX (RANK A)，赏品是“デカラビア”。最后一项是“桃色コウモリ之战”，胜出后得到“魔建ビルディング”。

友人与敌人

胡诺昏迷三日后终于苏醒过来，此刻大家正身处“犬神之里”的“宿祢之泉”，嘉玲告知加藤在离开前邀请胡诺前来“外人墓地”见面。其后与藏人母亲会面时，从她口得知因堕天使之死而使天地异变的预兆消失，不过与此同时却出现充满悲愤的怨气，胡诺知道这是加藤引发出来的，于是决定亲自把这股怨气清除。不久后，胡诺依照加藤的话来到“外人墓地”，两人交谈中加藤告知石村藏身于“麻布暗暗阪・上屋敷”，接着在交还“エミグレ文书”时向胡诺宣战，他会凭着自己的力量设法把这个世界消灭，今后双方已是敌对的关系。

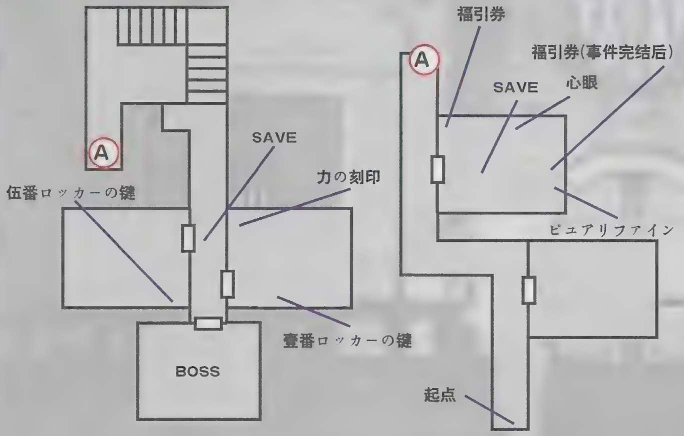




接下来胡诺等人依照加藤提供的消息前去“麻布暗暗阪・上屋敷”，希望能够完全制止石村大臣的野心。大屋的面积虽然不算广阔，但是到处都有士兵看守着，所以战斗的次数会相当频繁。从起点开始进发，第一个SAVE点是一间储物室，“壹”和“伍”的储物柜内藏有珍贵的道具，不过首先要在2楼的两个位置击倒士兵取得锁匙才可开启，留意在事件完结后将无法再取得储物柜内的东西，所以最好在BOSS战前处理。

进入BOSS的房间，寺田中佐已带着士兵等待大家的到来，胡诺等人轻易地将敌人击败后，敌人又再次派出一台体型巨大的机械兵出战。激战过后，一行人终于找到石村大臣，交谈期间胡诺忍耐不住心中的怒火，不断地挥拳打在石村身上。事件过后胡诺独自坐在山崖上，不久罗渣前来与他谈话，提到准备利用“エミグレ文书”的秘密使爱丽丝重生，现在需要返回欧洲寻找所需的工具。另一方面，嘉玲按照约定来到“宿祢之泉”与藏人的母亲见面，双方除了说起有关感情的问题之外，咲还把一张老照片交给嘉玲，这究竟有何含意呢？

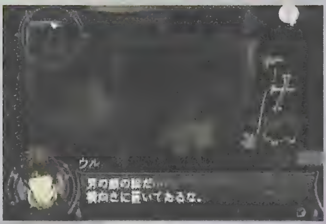
麻布暗暗阪・上屋敷



BOSS 战

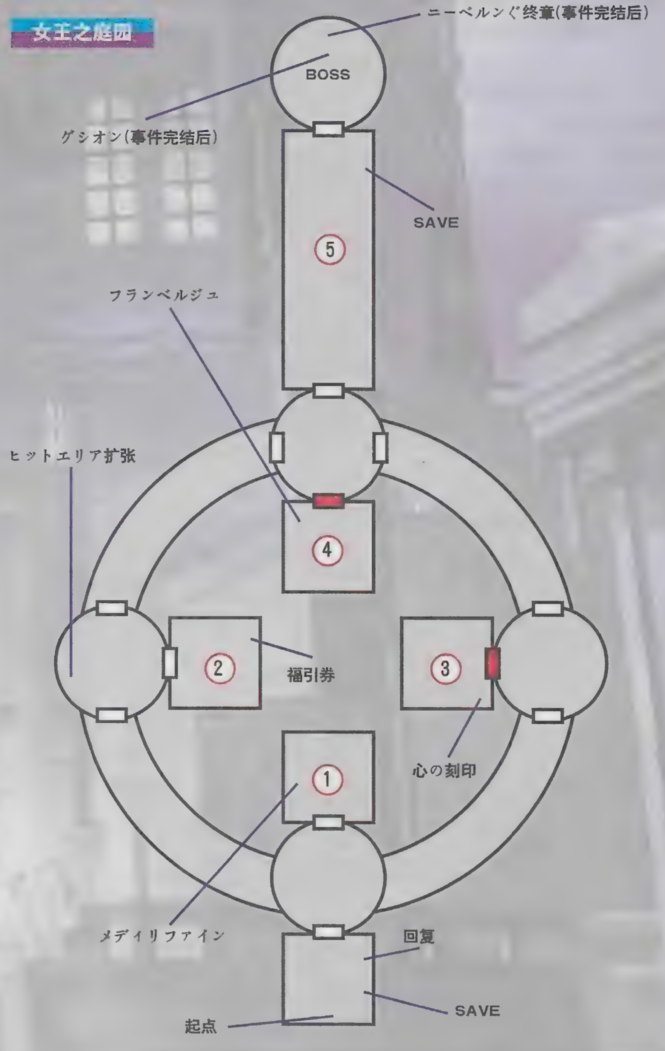
本次的敌人是“机动兵器・神无月”，它是水属性的，拥有HP值6380，常使用直线的重炮攻击，颇具杀伤力。另外，敌人的攻击中还带有RING异常的效果，所以战斗前最好装备上防御用的“怀中时计”。应付策略上，物理攻击对“神无月”产生不出什么效果，所以我方要集中使用特殊攻击，针对敌人的弱点是水属性，利用火属性的连携魔法来攻击，相信已经足够把敌人消灭了。

寻找重生道具



罗渣带领大家来到名叫“女王之庭园”的地方，据说15年前维多利亚女王死后有人曾尝试着用秘术使她重生，所以在这里应该可以找到适合的道具。从起点开始进发，首先一直走入位置“1”的房间，在桌上取得“ナイトの驹”后返回到走廊上，接着进入位置“2”的房

女王之庭园



间内，取得“ポーン驹”后还要记下房中7个位置的物品摆放情况。其后利用“ポーン驹”打开位置“3”的房间大门，进入房间内会同样发现7种物品，依照“2”的房间的状况移动物品，成功的话可从宝箱内取得“クイーンの驹”。

利用“クイーンの驹”打开位置“4”的房间的大门，房中的桌上放置着一盘棋，把早前拿到的“ナイトの驹”摆在棋盘最右下方的位置上，解开谜题后得到“キングの驹”。接下来返回位置“1”的房间内，把“キングの驹”放在火炉上，随即从远处传来机械的启动声。最后经位置“5”的走廊进入BOSS的房间，正当大家准备在台座上拿走名叫“月晶石”的物品时，一头凶猛的怪物突然出现。战斗过后胡诺等人成功地得到“月晶石”，于是立即起程赶回罗渣的家。

BOSS 战

本次的对手是一只风属性的怪物，它的HP值是6450，除了使用强力的物理或特殊攻击技之外，还懂得提升自己的行动速度。因此在战斗期间最好提高各成员的特殊防御力，同时看准机会使用4人连携攻击，当中以针对敌人弱点的地属性攻击最为有效。顺便一提，当敌人的HP值减低到某种程度时，它会使出一种特殊技令我方成员消失。

最后迷宫出现

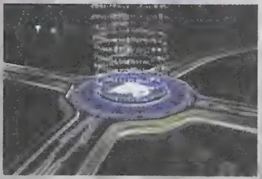
走出“女王之庭园”时，胡诺突然晕倒地上，原来他又再次进入了自己的内心世界，与小女孩珍露见面后便返回到现实世界中去。前往威尔斯的罗渣家，乘坐房中央的升降机到达下层，进入右边的房间内，罗渣与胡诺立即施行复生秘术，可惜最终实验失败，爱丽丝讲出“我爱你”这句话后便彻底消失了。另一方面，罗渣知道加藤特佐打算借助“大天使”的力量制造“时空扭曲”，使全世界走向灭亡。

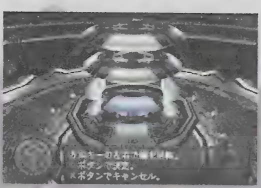
为了确定加藤特佐的藏身位置，胡诺等人决定前去“犬神之里”向藏人的母亲打听一下。在进入“犬神之里”的那一刻，胡诺再次进入内心世界，一直走入最北面的房间，与珍露交谈后出现了一段与爱丽丝乘坐火车的片段。返回现实世界后，一行人走到山上的藏人家中，在1楼的房间内向藏人母亲打听加藤特佐的身处之地，最后得知位置就在东面的“飞鸟之石舞台”，该处是供奉“荒神”的祭坛，是灵气积聚之地。

经过一晚的休息，一行人已准备出发与加藤进行最后的对决，然而这时却发现嘉玲不见了踪影，于是同伴们分散开来，到村内各处搜寻。胡诺在“宿祢之泉”内成功地找到嘉玲，两人交谈期间嘉玲主动向胡诺表明了心意。不久后，一行人已来到“飞鸟之石舞台”，与加藤进行了简短的对话后，一座奇特的石制建筑物忽然从地底伸出来，该处就是最后的迷宫“铜铎”——最终的决战场地。(在铜铎出现之后，玩家们可以先将其他次要事件完成。)

终结与开始

一切准备妥当后，经“飞鸟之石舞台”的传送点进入“铜铎”的内部，与此同时，胡诺又一次进入内心世界，与小女孩珍露交谈后便回到现实世界。“铜铎”的内部呈圆形设计，基本分为4层，相互以传送点连接起来。目前胡诺等人正身处迷宫的“一阶”，以下是简短的通过方法，留意画面左上方的小地图中显示出“红点”的位置，大约位于场中央的西南方，启动该处的按扭，“一阶”的蓝色传送点便会亮起，利用它前往“二阶”。





来到“二阶”段走到中央位置，装置上有4个环状物体，胡诺需要转动环状物体令它们的颜色变为一致的，由于目前身处“二阶”，所以只可转动第二层的环。转动方法正确的话，继续通往上层的传送点便会出现。不过留意“三阶”会有两个传送点，正确路线是经“绿色”传送点到达“四阶”。把“四阶”的环状物体转动到适当位置后，一行人将被带回到“一阶”的中央，差不多同一时间，北面出现巨大的传送点，经该位置可以进入迷宫的深处。(进入巨大传送点时，胡诺再一次来到内心世界里，与珍露谈话时需要回答一个问题，答案会影响故事的结局吗？)

经巨大的传送点来到另一层，随即碰上三猿众的“飞燕”和“雷电”，双方经过简短的谈话后便进入战斗状态。战斗结束后，经后方的“大镜”进入另一地区，继续往前走便会遇上加藤，最终战也随即展开！成功击败加藤后，身处的空间开始崩塌，接着大家一起祈祷，希望在另一个世界再度相遇。1887年的帝都，胡诺的父亲偶然之中遇上了嘉玲。

BOSS 战

本次对手包括由“飞燕”和“雷电”化身而成的“风神”和“雷神”，风神是风属性，HP值是3540；雷神是地属性，HP值是3780。敌人除了各自使出具有威力的攻击之外，还会使出连携魔法“紫电散乱闪”，杀伤力绝非儿戏。因此，战斗开始后各成员必须集中对付其中一名敌人，减轻因连携魔法而受到的伤害。

BOSS 战

最终战的对手除了加藤变身成的“素戋呜”之外，还有三种能力不同的神器，它们全部都是无属性的，素戋呜的HP值10000，草雉剑HP值1590，八咫镜HP值1370，琼勾玉HP值1250。全部的敌人各自懂得使出单体或全体的强劲攻击，而且当它们发动连携攻击时，我方将要承受其4次猛烈的攻击，相信要达到LEVEL 60左右才可以。不过其实也有应付的方法，首先是集中逐一把敌人消灭，提议先对付琼勾玉，因它能够使出回复HP的魔法，再加上它的体力值低，比较容易解决。至于对付敌人连携攻击的方面，当对方合体之时，要安排各成员处于“防守”的状态，这样做能够使受伤的程度减至最低。反覆使用此策略应战的话，只要留意每个人的回复及补给，取胜将只是时间的问题。

攻略补遗 SHADOW HEARTS II シャドウ ハーツII

© 2003 ARUZE CORP.All Rights Reserved. © 2003 Nautilus

虽然游戏攻略在前面已经完结，不过由于该游戏还有一些隐藏要素并未介绍，所以最后还是继续为大家补充一下，其中包括各人物特殊技的取得方法，以及隐藏迷宫的简单攻略法。

ニーベルンぐの草稿

草稿	取得方法
序章	巴黎ゼベット家
2章	サントマルグリット岛的囚犯
3章	进入战舰三笠时遇上的船员
4章	サウザンプトンSAVE点附近的男人
5章	ペトログラード大广场外面道路上的老人
6章	外人墓地上的老人
7章	フィレンツェ喷水池前的男人
8章	死の回廊入口附近的尸体
9章	得到1至8章，サンザンプトン宿屋内的醉酒汉
终章	得到9章，女王の庭园摆放月晶石场所，调查后方位置后与ガーディア战斗

野狼战

对手	发生场所	条件
テツ	モンマルトル	强制EVENT
ケリー	ワインセラー	事件完结后重返酒库
ジェローム	フィレンツェ	与城中的ジェローム谈话
アンリ(第一战)	SG团伊太利亚支部	事件完结后重返支部内
フィリップ	サントマルグリット岛	强制EVENT
R-3	ペトログラード	与城中的R-3谈话
ネクロス	死の回廊	与ネクロス谈话
マイヤー・マシュウ・マルテガ	ドンレミ村	与“…ナギー”谈话后在森林中出现
キボリン	战舰三笠	与舰上的キボリン谈话
エレアノール	日本桥	与城中的エレアノール谈话
松永	犬神の里	与村中的松永谈话
ロボ(第一战)	不死山	胜出以上的野狼战后，在不死山出现
アンリ(第2战)	チフォージュ城	击倒ロボ(第一战)后与テツ谈话，随即在城内出现
ロボ(第二战)	风の森	在击倒アンリ(第2战)后出现
怪人ウルフ	モンマルトル	击倒ロボ(第二战)后出现

ビルダーカード

号码	名称	取得场所
No.1	Mr.ソムリエ	ぼろアパート
No.2	Mr.デテクテブ	サウサンプトン
No.3	Mr.ドクトル	横滨市街
No.4	Mr.マタドール	フィレンツェ或パリ(前作游戏记录)
No.5	Mr.スワン	ペトログラード或パリ(前作BEST版的游戏记录)
No.6	Mr.シェフ	LUCKY BOX的景品
No.7	Mr.サックス	入门者试练4的景品
No.8	Mr.サムライ	カンヌ
No.9	Mr.プロレス	日本桥
No.EX	Mr.バイゲン	LUCKY BOX(特别篇)的景品，必须有前作或前作BEST版的游戏记录

隐藏DRESS

漆黒の女王

在イーダルフラーム浮上后，前往エルミタージュ宫殿的ラスプーチん房间，调查后会得到名叫“ボンテージ”的道具，携带着这种道具与裁缝“マジメル”谈话。

百兽の王子

横滨仓库的暗商人手上购卖“あらいぐまさん”，携带着它与裁缝谈话。

苍き乙女

基本6属性、漆黒の女王和百兽の王子的服装已制作出来，自动追加上“苍き乙女”。

[illegible]き愚人

取得“Mr.バイゲン”，以及制成全部裙子，与シャンゼリゼ的裁缝会面。

タロットカード

咭名	取得方法
女司祭长	初期装备
法皇	初期装备
隐者	初期装备
吊られた男	初期装备
月	初期装备
正义	SG团アジト的BOSS
节制	サンマグリット岛的BOSS
运命の轮	寻宝游戏把サンマグリット岛的BOSS击倒，房间的锁
女帝	エルミタージュ宫殿内设有SAVE点的房间
魔术师	死者の回廊
世界	イーダルフラーム的BOSS
愚者	ドンレミ的野狼战
恋人	战舰三笠
落雷の塔	日本桥福引员后方的街头上
太阳	横滨市街
审判	日本桥击倒BOSS钟时
皇帝	モンマルトル(スタンプ的景品)
星	犬神の里
力	麻布暗暗阪・上屋敷的BOSS
死	铜铎2阶的最下方
恶魔	チフォージュ城
战车	シュバルツバルト

能够收录在“アルバム(相片簿)”的敌人

名称	出现场所	名称	出现场所
ペンデユラム	ペトログラード	ハティ	イーダルフラーム
アンドレ	信仰者试练4	オスカル	信仰者试练4
豆狸	信仰者试练4	天狗	风の森
机动兵器・神无月	体现者试练2	キングタマコス	女王之庭园

扩张道具无限取得术

“ヒットエリア”和“ストライクエリア”扩张的道具，它们对本作具有相当的影响性，以下介绍两种道具的无限量取得方法。第一种方法，在最后迷宫出现后前往“大圣堂”的SHOP，以高价购买。第二种方法是经过战斗而获得，分别有三个场所可以尝试，サントマルグリット岛的敌人“アリゲータバックX2(最大HIT数需要在20以上)”，エルミタージュ宫殿的敌人“ペンデュラム/オウドゴッキーX2/クォーツバック(最大HIT数需要在28以上)”，死者の回廊的敌人“ジャックX2/ジルX2/アゴニーX2(完全没有受伤的情况下取胜)”。

隐藏迷宫攻略流程

チフォージュ城

1)遇上领路人后继续往上走
2)穿过房间后进入女人身旁的镜子
3)往南面走，途中进入镜子里
4)走到SAVE点的北面位置，与アルバート(ネオアモン)发生战斗
5)SAVE点的南面进发，来到十字路位置
6)十字路左转便返回现实世界
7)十字路右转继续往前走，遇上野狼战

シュバルツバルト

1)与红色花→蓝色花谈话，左→中
2)与白色花谈话，右→右→左
3)与蓝色花→黄色花谈话，左→中→中→右
4)与白色花谈话，右→中→右→左→左
5)与黄色花→红色花谈话，左→左→左→左→左→左
6)与蓝色花谈话，右→左→中
7)在最后SAVE点的位置走向左边，进行BOSS战

人形の馆

1)在2F最后方的房间内阅读日记
2)估中人形的名字

“レベッカ=名前を呼んでくれたら，教えてあげる…”
“イレーナ=え？我たちの名前を调べているの？…”
“ジーナ=…”
“バーバラ=かわいそう…，あの子，仲良しのティナと…”
“ダイアン=…なに？”
“ティナ=あら，私とお话してくれるの？…”
“エマ=くすん…，くすん…仲良しの子と…”

3)在1F输入暗号“BRIDGET”
4)在地下室发生BOSS战

鞍马の狗笼

1) 最初的台座上，中段左边摆放“斗”，中段正中摆放“皆”，下段正中摆放“临”
2) 进入另一房间，取得鞍马石“列”，在该房间的台座的右边摆放“列”，左边摆放“兵”
3)在朱雀房间内取得道具后，返回最初的房间去
4)最初的台座上使用“临”、“列”、“皆”，一直线往前走
5)来到另一房间内取得鞍马石“阵”，在房中台座的右下方摆放“阵”，右上方摆放“斗”，左下方摆放“者”，左上方摆放“兵”
6)在青龙的房间内得到鞍马石“在”，然后返回初的房间
7)最初台座的下段正中央摆放“兵”，下段右边摆放“斗”，中段右边摆放“者”，上段右边摆放“在”
8)下一个房间内，台座的左下边摆放阵，右下方摆放“皆”
9)最后房间的台座上摆放“列”，然后在白虎房间内取得鞍马石“前”
10)最初房间的台座下段正中央摆放“前”，发生BOSS战

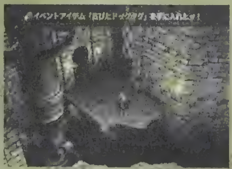
© Sony Computer Entertainment Inc.

● SCEI ● 2003年11月27日发售 ● RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量49KB ● 价格6800日元
● http://www.playstation.jp/scej/title/code_f/ ● 8M记忆卡 ,DUAL SHOCK 2
WILD ARMS~Alter Code:F
Text :MINAMOTO Design :SL

重拾信心与希望

得到安祖师的帮忙，路迪等人终于得到有关“卡·达尔基路”的情报，现在本来可以一口气向着该处进发，不过在此之前也可先行解决几件事情。还记得刚才札古与丽迪哈姬进行单对单之战的场所“厄古达卡城”吗？其实里面藏有一些道具物品，现在不妨再度前往该处进行探索。以下是简单的城堡流程攻略，首先提醒大家，厄古达卡城内遇上的魔兽全部弱点是光属性。入城后首先到达“F:001 ”房间，经北面的出口到达“F:002 ”的雪地庭园，东北和西北两边的城墙下各有一个门口，不过被魔法封锁着，需要利用デュプリケイター将它解除，继而拿取房间里宝箱的物品。

从北面的门口进入城内“F:003 ”房间，随即在中央的柱上发现七个细小的洞口，似乎需要放上七件适当的物品。现在开始在城里找寻，沿着西面的楼梯而上，找到第一件物品“汚がたドッグタグ”。沿着东面的楼梯而上，很轻易成功在上层找到第二件物品“焦げたドッグタグ(DOG TAG)”。站在东北面向南面的白色GEM使用丝莉亚的“GOODS”进行传送，便可经南面出口到达“F:002 ”的上层，继而拿取第三件物品“錆びたドッグタグ”。



回到“F:003 ”房间里面，走入东北面楼梯中间的出口，来到“F:004 ”走廊后往南面走，在“F:005 ”房间上层发现第四件物品“曲がつたドッグタグ”。经南面的出口到达“F:002 ”上层围墙，沿着狭窄通道一直前行，先后经过“F:006 ”房间、“F:001 ”上层、“F:007 ”房间、“F:002 ”另一边上层围墙、“F:008”房间上层、“F:009 ”地廊，最后来到“F:011 ”的房间。这房间南面下层有一个被锁上的门口，需要把机关解除才可进入。沿着石桥往东面走，在“F004”断裂的地面前找到第五件物品“古びた ドッグタグ”。

经原路折返“F:003 ”房间，走入北面上层的门口，“F:010 ”房间北面有一个出口，从该处可到达“F:011 ”上层走廊。继续往北面进发，在“F:013 ”房间乘坐升降机移动，先后经过“F:014 ”及“F:015 ”的房间，在“F:016 ”房间乘坐另一升降机往前行，走出“F:017 ”房间后在“F:018 ”房间找到第六件物品“伤ついた ドッグタグ”。西面出口被魔法封锁，里面是摆放着两个宝箱的“F:019 ”房间。从东面出口到达“F:020 ”房间，在最尽头找到第七件物品“ちぎてた ドッグタグ”。终于全部集齐七件物品，现在立即返回“F:003 ”房间的下层，对应石柱上的文字正确地将七件物品放上，分别如下“焦げた = 铠”、“汚れた = 具足”、“曲がつた = 兜”、“古びた = 枪”、“錆びた = 笼手”、“伤ついた = 盾”、“ちぎれた = 剑”。成功后“F:011 ”房间内原先被锁上的门会打开，在“F:012 ”房间中能够学会札古全新ORIGINAL技“マキシマムリスク”，使用者的HP值越少，此技招引发出来的攻击力越大。

完成厄古达卡城的探索行动后，下一个目的地是“巴斯卡集落(バスカー)”，抵达村庄后走上北面的“风咏之祭坛”，就是有特别剧情发生。天气忽然转变过来，然后丝莉亚身上的泪之碎片发出光芒，与此同时天空上出现两颗光球。原来光球就是贵种守护兽，只可惜由于路迪未能证明对未来存有的“希望”，仍然无法得到贵种守护兽的力量。

为了解除一直以来藏于路迪内心的困扰，一行人决定前往路迪曾居住的“沙富村(サーフ)”。当进入村庄之内，发觉四周弥漫着奇怪的瘴气，不久，他们遇上了村中的小孩子“东尼(トニー)”，从他的口中得知自从路迪把魔兽消灭后，村民再次以种植药草为生，不过收获越是丰富，产生出的瘴气越来越多，最后变成今天的情况。路迪等人本想出手协助，然而村民仍然恐怕路迪会带来不幸，所以坚决拒绝了。

不久，村庄内出现一头巨大的魔兽，路迪本想举枪把对手击毙，然而受到村民害怕之心所影响，一时之间竟然无法与ARM连系起来，幸好最后得到东尼及所有村民的支持，路迪得回ARM的力量，独力迎战巨大魔兽。经过一场艰巨的战斗，路迪终于把魔兽消灭，与此同时，天气已回复明朗，远在“风咏之祭坛”上的“守人タン－ニ”也感觉到一阵清风吹至。之后由于路迪取回村民的信任，同时证明能够带给未来新希望，随着身上“石之龙神”的碎裂，丝莉亚得到全新守护兽力量“希望のかけら”。

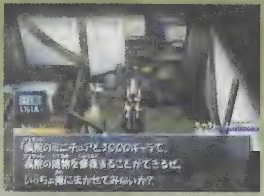
得到“希望のかけら”之后，一行人前往“高达西姆”，进入“珍”的家中与她和麦达尼会面，其后麦达尼说起关于“珍”家族的过去，接着他请求路迪等人让“珍”加入成为同伴，当然各人也没有反对的理由。增加了一名同伴之后，路迪等人立即前往“亚达希特城”，本次目的是邀请另一人加入，此人正是“艾玛博士”。一如已往，进入城堡的后方，在墙壁上的剑图案上使用EVENT ITEM“盾之徽章”，使得连接地下通道的隐藏入口打开。

进入地下通道内，接连经过“F:001 ”、“F:002 ”、“F:003 ”的房间，来到“F:004”房间后使用路迪的“GOODS”抛出手榴弹炸毁两个木箱，然后再利用丝莉亚的“GOODS”射向白色GEM，传送到另一边的通道上，在尽头位置使用札古的跳跃“GOODS”踏在地面的按钮上令石门打开。石门是通往“F:007 ”和“F:008 ”的房间，用途是拿取宝箱的物品，完成后经原路返回“F:004 ”房间。攀爬东北位置的铁网到达上层，然后经“F:002 ”房间的石桥进入“F:005 ”房间。攀爬铁网到达对面通道上，走到楼梯之下，用手榴弹炸毁木箱后出现白色GEM，接着使用丝莉亚的“GOODS”进行传送。走入通道最远处的门口，来到“F:011 ”房间后越过木桥进入“F:012 ”房间，不断攀爬铁网而上，在最高处转动圆形开关令下方的石门打开。返回“F:011 ”房间，利用炸弹摧毁木桥四个角落的石柱，这样做木桥会随着水流向南面移动，藉以此成功登上另一边的通道。之后走过“F:012”房间的狭窄通道，来到“F:014 ”房间后把地面炸开一个大洞，经该处成功进入艾玛的秘密基地。路迪等人与艾玛交谈后，顺利游说她加入成为同伴。成功增加了两名同伴之后，一行人现在可以前往魔塔“卡·达尔基路”，阻止魔族的野心计划。

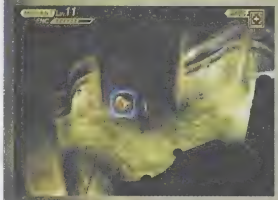
BOSS BATTLE((BAR03))

本次交战的对手，实际上由两只怪物所组成，分别包括“ロッティングビースト”和“ロッティング·コア”，因此对方发动攻击时会接连使出两招，合计杀伤力达到800左右，而且每回合行动都抢得先机，假如路迪的HP值未能承受两回合的攻击(大约1600)，基本上没有取胜的可能。对付此魔兽的办法，首先必须要了解敌人的状态，“ロッティングビースト”的HP值多到难以计算，所以攻击对象集中在HP值约有8000的“ロッティング·コア”身上，只要将其中一头魔兽消灭，战斗便会结束。接连以LOCK ON加上“ガトリングレイド”或“ガンクレイモア”来攻击，能够有效地令敌人受重创，多次攻击后便可取胜。顺带一提，一般情况下虽然被敌人抢先行动，不过使用回复药草时，路迪可以在每回合开始时发动。

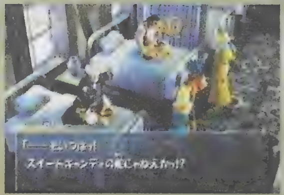
亚达希特复兴



在以前的攻略中已向大家提及“亚达希特复兴”的EVENT，当中牵涉到其他EVENT ITEM和守护兽石板等等。若要令城市回复旧观，必须齐集8种修理道具及600000G，单单累积600000G费用已绝非轻易。留意在捐助给镇长的金额达12000G时，可以获得名叫“アイテムチェッカ”的道具，用途是侦察野外地图上的隐藏道具。补充一点，每次把修理道具交给“汤姆”之后，在经过一定次数的战斗，重建过程便会完成。



史特干达号复活



巴索罗米船长的“史特干达号”于找寻双子回路的行动中被GOLEM击沈，不过其实有方法可以让该船复活，只要依照以下的步骤便可。首先在“艾诺寺庙5”中用泪之碎片将石门打开，从房间内宝箱取得修理“亚达希特城下市镇”的“病院”的道具“病院のミニチュア”，接着交给亚达希特城修理屋的“汤姆(トム)”进行重建。待“病院”修复后，在病院内遇上巴索罗米船长，EVENT过后会得到名叫“坏れた船の舵”的道具，将它交给修理屋的“汤姆”，不久再到病院与巴索罗米谈话，之后在海边会发现复活的史特平达号。

ABYSS

“パンデモウイウム”完结后，在艾诺界的“タージェン村”内与“ブラバッキー”谈话，从而听到有关“百魔王”的情报，之后有艾诺寺庙进行传送，有可能发生意外被带到另一个地区的艾诺寺庙，与寺庙中利用丝莉亚的“GOODS”与大猩猩交谈，从而得知隐藏迷宫“ABYSS”就在南面的高台。此外，持有“テレポートジェム”的数目越多(笔者持有30个后出现)，越大机会进入“ABYSS”之内。

以下简单说明一下此迷宫的资料，整个迷宫共分为100个地区，透过不同颜色的水晶来往返。传送水晶共有三种，常见的“蓝色水晶”是传送到前或后的连接地区；“绿色水晶”是传送到前或后相隔10的地区；“金色水晶”是传送到“F:001”，留意某些道具必须利用“绿色水晶”来传送才可拿取得到。本次探索迷宫的目的，主要是收集100个称为“魔兽のメダル”的道具，成功的话该道具会变化成“百魔兽のメダル”。在“F:100”与名叫“ラギュ・O・ラギュラ(幼生体)”的魔兽战斗，其后手持“百魔兽のメダル”返回“F:001”，就会发生跟“ラギュ・O・ラギュラ(完全体)”的战斗。顺带一提，在利用“绿色水晶”的移动路线到达“F:001”，可以拿取称为“エクソダスオーブ”的道具，用途是随时返回“F:001”之内。

BLACK MARKET

早前本攻略也曾介绍过“亚达希特城下市镇”隐藏着“地下市场”，出现方法其实很简单，首先完成“PUZZLE BOX 28(X:24800 · Y:11150)”后取得名叫“ブラックパス”的EVENT ITEM，之后前往重建后“亚达希特城下市镇”的“道具屋”，将“ブラックパス”拿给店主人，对方会打开店内连接“地下市场”的隐藏通道。

另外，由于“PUZZLE BOX 28”比较难完成，所以现在提供一个方法供大家参考。首先以西面为上方，从上至下定为A至C行，由左至右定为1至12行，以下是移动方块的顺序，1.“B3绿色移到B12”→2.“A2橙色移到C12”→3.“C3橙色移到A2”→4.“B2黄色移到A12”→5.“B12绿色移到B8”→6.“C12橙色移到B9”→7.“C2蓝色移到B7”→8.“B1绿色移到B6”→9.“C1黄色移到C5”→10.“A1蓝色移到B4”→11.“A2橙色移到A5”→12.“A12黄色移到C9”，成功的话连锁便会发生，全部方块一口气消失掉。

为战斗而生存的骑士

一行人乘坐飞空机械来到魔塔“卡・达尔基路(X:15248 · Y:4864)”的附近，由于该塔位于浅滩之上，必须借助“亚士格雷”的力量才可进入，而走到“F:001”房间的后方，随即遇上魔族四骑士的“布密兰”。

布密兰：“在这里必定等到你们，我一直这样想。我跟你们命运安排的决战场所，就是此处。捷古菲特把‘新月’建造成‘马鲁杜古(マルドウーク)’。这座‘卡・达尔基路’是通往浮于星海中‘马鲁杜古’的亚空间升降机。”

札古：“将这些事情告诉我们，到底你有什么目的！？”

布密兰：“其实‘马鲁杜古’是具备对地攻击能力的1000年前人工天体。捷古菲特得到这种玩具，不难想像他的打算。所以……知道捷古菲特计划后，你们自必然打算攻入马鲁杜古……因为要守护法鲁佳亚吧！不过，途中有人阻挡的话？会怎样做？对吧，如果不将我打倒，你们无法再踏前一步。当然无法守护法鲁佳亚！来得正好……人类的战士！”

战斗结束后，路迪等人各自受了一点伤。

布密兰：“背负着希望守护的东西的人类……那种强大实力的确厉害……我已清楚感受得到……不过……这里是决战的约会之地，所以不想就此作罢，再一次较量吧！”

就在这时，房间中走众多长袍怪人，对方似乎不怀好意。

丝莉亚：“这就是你准备的决战舞台吗！？”

布密兰愤怒地说：“混帐……使用卑鄙手段取得胜利，绝对不是我的作风……幼稚的把戏已结束了！究竟打算怎样！捷古菲特！！！”

不知从何处传来捷古菲特的声音：“看见你遍体鳞伤呢，布密兰。所以打算帮你一把。我的手下会将敌人解决，交给他们就可以了。呀，对呢。刚才匆忙地下了命令，恐怖手下会把你也当作敌人来对付呢。与人类一起被消灭也不错，算是杀害同族的报应……”

希密兰：“不知羞耻的家伙，还可以称为骑士吗！？”

札古：“怎样杀出重围呢？如此数目……”

突然之间布密兰擋在路迪等人的身前：“这里交给我吧，你们前往马鲁杜古把捷古菲特解决吧。”

札古：“你打算怎样！？”

布密兰：“不要误会，我没有打算救你们，只是不想将属于我的猎物交给这种下等家伙。追猎你们的人……只有这个我！不要忘记呀！还有……在下次见面之前，要好好生存下去，我会一直等待着。”

丝莉亚：“路斯凯特……只把我们当作对手，没有打算沟通一下吗？”

札古：“赶快走吧！路迪！公主！这里……，交给那家伙！”

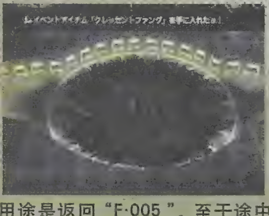
待路迪等人离开后，布密兰开始独力迎战长袍怪人们：“人类将希望换作力量，我战斗的欲望换成剑刃……这是……作为战鬼的我的生存方法，战斗方法……路斯凯特……或者要一起往地狱去了。然而毋需担心，我所选择的地狱，将会是无限战斗的地狱……一定不会感到寂寞。”这时场中出现一个熟识的身影“嗯……这里真的是地狱吗？竟然看见这家伙……就算地狱也好，我只会看成一个‘战场’……好了，动手吧！路斯凯特！！”

BOSS BATTLE

战斗对手包括布密兰和路斯凯特，他们的战斗模式大致跟前次战斗一样，布密兰本身拥有7800HP量，他擅于单体攻击，而路斯凯特常用全体性魔法攻击，每3个回合便会使出全体召唤魔法。应付策略方面，一般情况下集中攻击布密兰身上，3倍数的回合安排各成员处于防守的状态，期间留意替各人的回复。

亚鲁克撒的真身

路迪等人来到“F:002”房间之时，背后忽然传来猛烈的爆炸声，于是立即返回“F:001”房间察看情况，发觉房中已不见任何人的踪影，只见布密兰的武器“クレッセントファング”插在地上，把它收起后继续展开魔塔的探索。首先解释一下“卡・达尔基路”的结构，整座魔塔分为好几十层，每层基本上是一个圆形的房间，互相由弧形的楼梯连接而成，期间在“F:010”、“F:014”、“F:028”发现设有传送装置，用途是返回“F:005”。至于途中遇上的魔物种类，“アーモン”弱点是“光属性”；“イービルデッド”弱点是“光属性”；“バフォメット”弱点是“暗属性”；“ファフニール”弱点是“风属性”；



“ムウ”弱点是“火属性”。

现在逐一说明各房间的情况，在“F:002”房间拿取宝箱物品后，从西面的出口离开。“F:003”弧形楼梯的中段，发现墙壁上有一个圆形的按钮，利用路迪的“GOODS”向该处抛出手榴弹，爆炸令按钮亮起来（往后还有好几个房间设有这种按钮，把它们全部点亮后，能够启动通往马鲁杜古的亚空间升降机）。继续沿着楼梯而上，“F:004”房间的地上发现不同颜色的“光球”，而光球下位置也有几种颜色的“光点”，每三个光球中央会发现一个跳跃按钮，利用札古的跳跃“GOODS”按动的话，光球的位置会转变，把全部“光球”移动到地面“光点”一样的颜色，出口的大门便会打开。

成功解除“F:004”房间的机关后，东面和北面的大门也会打开，北面是连接“F:005”房间，内里是一部传送装置，由于是单向传送关系，这处是传送的目的地，所以没有任何作用。进入“F:004”房间东面的出口，沿着“F:006”弧形楼梯一直往上行，途中地面上有一个按钮，触碰后出现橙色GEM，利用丝莉亚的“GOODS”将GEM变成方块，藉以此走到对面平台拿取三个宝箱的物品，其中一种道具是“ソナーキット”，用处显示出散落于野外地图上的道具，不过注意只限显示，要搜索出来还要配合另一道具“アイテムチェッカー”。

来到“F:007”房间，房中摆放着5个铁箱，除此之外似乎没有其他东西，看来只要移开铁箱便可通过。不过实际上铁箱是暗藏着机关，“F:007”房间铁箱的摆放位置，直接影响“F:009”房间内铁箱的位置，换句话说，现在移动“F:007”的铁箱，“F:009”铁箱会出现相同的改变。现在简单说明一下移动的先后次序，“F:007”和“F:009”房间之间是“F:008”楼梯，中段可以拿取三个宝箱的物品。把“F:007”房间铁箱放于“南至西”位置，可以拿取“F:009”房间的宝箱物品。把“F:007”房间铁箱放于“东至西”位置，在“F:009”房间走近墙边使用路迪的“GOODS”抛出手榴弹启动墙上绿色按钮。把“F:007”房间铁箱放于“西至北”位置，可以直达“F:009”的出口。

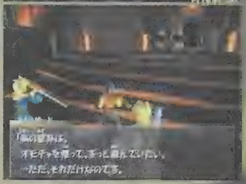
“F:010”房间中央是传送装置，利用它能够回到“F:005”房间。从北面的出口来到“F:011”房间，拿取两个宝箱的物品后，经西面的出口到达“F:012”楼梯，走到中段时踏上地面的按钮使得白色GEM出现，利用丝莉亚的“GOODS”传送到对面平台，以路迪的手榴弹启动墙上红色按钮。“F:013”房间内设有另一个转换颜色灯的机关，轻易把它解除后从北面的出口离开。“F:014”房间中央是传送装置，用途同样是返回“F:005”房间。

从北面出口来到“F:015”房间，沿着楼梯而上，踏上地面按钮令橙色GEM出现，然后走到最上方利用丝莉亚的“GOODS”将GEM变为方块，从方块桥梁的末端跳下，刚好踏在按钮上令出口的门打开，最后利用白色GEM传送，返回走廊上从出口离开。在“F:016”楼梯中段使用札名的“GOODS”放出飞索，可到达对面平台取得宝箱物品。继续走入“F:017”房间，又是转换颜色光球的机关，顺利将机关解除后走入东面出口。一直走过“F:018”的楼梯，在“F:019”房间拿取宝箱物品后从出口离开，意想不到竟然被带返“F:016”楼梯上，究竟正确路线在哪里呢？其实“F:018”中段的平台上有一个隐藏入口，利用路迪的“GOODS”进行搜索便会出现。

经隐藏入口到达“F:020”房间，中央是传送到“F:005”的装置。来到“F:021”房间，首先沿着楼梯而上，踏上地面按钮令白色GEM出现，然后在最高处用丝莉亚的“GOODS”进行传送，刚好踏在房中央的按钮令出口打开，接着再以传送返回走廊上，最后由上方的出口离开。在“F:022”楼梯中段拿取两个宝箱的物品，“F:023”房间内摆放着5个铁箱，情况跟“F:007”房间一样，移动此房间的铁箱，直接改变另一房间“F:025”的铁箱位置。以下是移动铁箱的正确次序，“F:024”是连接“F:023”和“F:025”房间的楼梯，中段可以拿取三个宝箱的物品。把“F:023”的铁箱放在“西至北”的位置，在“F:025”房间走过铁箱桥梁后，使用路迪的手榴弹引爆墙上的按钮。把“F:023”的铁箱放在“东至西”的位置，在“F:025”房间从东面的出口离开。

在“F:026”楼梯中央以路迪的手榴弹引爆墙壁上的按钮，之后在“F:027”房间解除颜色灯机关，“F:028”房间中央是传送回“F:005”的装置，经南面出口来到“F:029”房间，然后从东面出口直达“F:030”楼梯，于中段利用札古的“GOODS”放出飞索，可以拿取两个宝箱的物品。来到“F:031”房间，一行人随即遇上魔族骑士之一的“亚鲁克撒”。

亚鲁克撒：“从丽迪哈姬的机体反应消失，已经过了一段的时间……估计她已坏死了，相信是你们所干的好事呢？哈哈哈……真是浪费……她是我制造的作品中最美的杰作。”



札古：“一点也不觉得好笑！把人类的生命当作玩具，还要拿来开玩笑！”

亚鲁克撒：“我希望把玩具一直玩耍下去，只不过如此。把捕捉回来的人类狠狠地玩弄一番，用尽各种手段把玩，包括改造呢……”

听到亚鲁克撒全没人性的说话，丝莉亚的愤怒已到极限：“面对任何对手时……我也不带半点憎恨之心来战斗，不过你是例外，亚鲁克撒！”

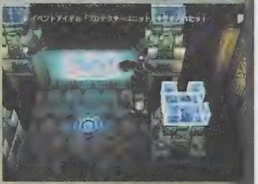
亚鲁克撒：“捷古菲特以霸占法鲁佳亚为目标，这些事情我并不在乎。然而，对于你们我却绝对不能置之不理。我将会以真正的姿态把你们埋葬在这长袍之下！”

双方谈话结束过后，激战随即爆发！

BOSS BATTLE

再一次与亚鲁克撒交手，虽然本次它以真正姿态出战，不过基本战斗方式跟已往没有多大改变。亚鲁克撒拥有7000HP值，弱点属性是“地”，攻击分为物理及魔法两种，不过两者的杀伤力非常有限。如前次交手的情况一样，亚鲁克撒身边左右各有三只昆虫魔物，各掌管物理或魔法攻击的威力。路迪等人首先向左及右边的昆虫发动攻击，令两边各余下一只昆虫，这样做能够有效地减弱敌人的杀伤力，最后全力集中向亚鲁克撒进行攻击。

闯入最后迷宫



成功把亚鲁克撒彻底铲除后，一行人首先利用“F:031”房间内的绿色水晶作回复及记录，接着从西面的出口离开，经过“F:032”的楼梯走入“F:033”房间，解除转换颜色光球的机关，从北面出口来到“F:034”房间，中央平台就是亚空间升降机，利用它可以前往“马鲁杜古”，不过出发前可以进入北面的“F:035”房间，拿取三个宝箱内的物品。走到“F:034”房间中央的平台上，启动升降机的开关，一行人已下定决心阻止捷古菲特邪恶计划的实行。

札古：“利用这家伙就可以去到马鲁杜古？有什么意见，智慧派？”

肯巴：“单凭空想没有作用，倒不如实际尝试一下吧。”

丝莉亚：“漂浮于星海中的新月……马鲁杜古，正等待我们展开最终的一战呢！我……决定前去！并不是为别人，而是为了自己喜爱的星球……”

札古：“嗯嗯……不想第二次失去重要的东西，不想再后悔。”

路迪等人利用亚空间升降机进入“马鲁杜古”的内部，从“F:001”房间开始行动，途中遇上的魔物包括“イグニスファタス（弱点：暗）”、“ダラウアバニー（弱点：水）”、“ハイゼンベルク（弱点：暗）”、“OSE（弱点：火）”等等，目前房间北面虽然有一个出口，不过由于建于高层上所以无法到达。南面有一块白色水晶，上前触碰它后被带往“F:002”房间。使用丝莉亚的“GOODS”引发出小龙卷风，让房间中的风车转动起来，接着从风车下的柱内取出一件装置“プロテクターユニット”。

光墙消失后，经北面出口到达“F:003”房间，将刚才得到的道具“プロテクターユニット”放入风车下的柱内，房间中央出现一条光桥，藉以此越过对面继续从北面的出口离开（现在开始计算持有プロテクターユニット的数目）。在“F:004”房间在西面风车上使用丝莉亚的小龙卷“GOODS”，接着从风车下拿取“プロテクターユニット”。接着将“プロテクターユニット”放入东面的风车上光墙消失后走入北面的出口（持有プロテクターユニット数目0）。来到“F:005”房间里面，首先特别要留意房中偶尔会遇上实力超强的魔物“ステルスストーカー”，以目前真力难以战斗它，所以最好消耗ENC值来避战。

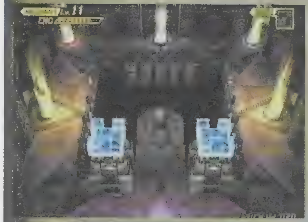
在“F:005”房间里面，首先在中央的风车上使用丝莉亚的小龙卷“GOODS”取得道具“プロテクターユニット”。接着走入东面的门口，来到“F:006”房间内沿着通道往前走，由另一边的门口返回“F:005”房间。之后经北面的门口（宝箱附近）再次进入“F:006”房间，向两个风车使用丝莉亚的小龙卷风“GOODS”继而取得两个道具“プロテクターユニット”，现阶段手上持有的数目应该是3从原路返回“F:005”房间，走入西面唯一的门口，在“F:007”房间先将“プロテクターユニット”放在西面的风车上，越过发光地板后从刚才风车上取回道具

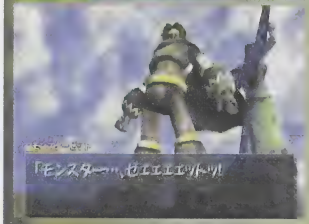
(持有数目3)。如果将“プロテクターユニット”放上通道中段的风车，房间中央会出现发光地板，经此路线可以返回“F:005”房间，拿取地上的橙色GEM，不过记住行动完结时从风车上取回道具(持有数目3)。

将“プロテクターユニット”放入位于通道最北面的风车，越过发光地板后由东面的出口离开(持有数目2)。来到“F:005”房间北面的通道上，这条通道连接着“东”、“西”两个门口，首先走入“西”面的门口。在“F:008”房间把两个プロテクターユニット分别放在两风车上，越过两块发光地板后取得宝箱中的物品。宝箱内藏着札古的新“GOODS”技“オールドギター”，利用它能够奏出特别的旋律，使得封印中的魔兽苏醒。

经原路离开，途中记住从刚才两个风车上取回“プロテクターユニット”(持有数目2)。回到“F:005”房间的通道上，本次走入“东”面的门口，将两个道具分别放入两个风车上，越过发光地板后向前方的风车使用丝莉亚的小龙卷“GOODS”，取回一个道具“プロテクターユニット”的同时令光墙消失。最后接触面前的白色水晶，藉以传送返回“F:001”房间的上层，留意这时下层出现一个跳跃按钮，换言之只要利用札古的跳跃“GOODS”，任何时候都可以来往高低两层(持有数目1)。

决战前夕





进入“F:001”房间北面的门口，“F:009”房间中央设有绿色水晶，可用来回复及记录。再往北走，在“F:010”房间内发现三种颜色的水晶，接触每一种颜色的水晶后会被带到其他房间去，最终目的是拿取三种道具，至于传送是没有次序限制的，可以自由选择接触颜色水晶的先后。以下简单说明三种水晶的路线，首先是绿色水晶，传送后来到“F:013”房间，接触东面的白色水晶被带到“F:014”房间，之后从此处开始直到“F:017”房间，需要移动各房间内的铁箱，把箱子上的图案与地面的图案互相接触。最后传送到“F:013”房间的后方，从台座上取得EVENT ITEM“キシュムの碧炎”。

回到“F:010”房间，这次触碰红色水晶后被带到“F:019”房间，利用东面的白色水晶进入“F:020”房间，从此处开始直到“F:024”房间，每个房间的情况都一样，首先走到中央地面的按钮上，使用札古的“GOODS”弹奏结他，引出魔兽“ブーステッドタラスク”后将它消灭，房中各种颜色的水晶便会亮起，依次序“紫色→绿色→黄色→橙色→红色”接触各房间的水晶，最后成功到达“F:019”房间的后方，在台座上取得“キシュムの红炎”。

返回“F:010”房间接触蓝色水晶，来到“F:026”房间后再以白色水晶进行传送，往后从“F:027”到“F:030”房间内各自设有特定的机关，需要参照石板上的文字提示使得房中的水晶柱变为浅蓝色，行动错误的话水晶会变为橙色。首先是“F:027”房间，要用路迪的“GOODS”技“マイトグローブ”向水晶柱连打三拳。“F:028”房间从东至西顺序于三枝水晶柱上使用“ティンダースタッフ”、“チェンジスタッフ”、“ワイヤーフック”。“F:029”房间有四枝水晶柱，在东面数第二枝水晶柱上使用“ハンペン”，在东面数第三枝水晶柱上使用“スクリュースタッフ”，两端的水晶柱同时以路迪的“セット ボム”引爆，方法其实很简单，只要在一端与另一端之间向横行，期间摆放出炸弹便可。最后来到“F:026”房间的反方，从台座上拿取“キシュムの苍炎”。

又再回到“F:010”房间，将刚才得到的三种道具正确地摆放在房间后方的三个台座上，北面的出口便会打开，而在“F:011”房间内随即受到重生的彼撒斯古攻击。战斗结束后，继续走入北面的门口，将会面临最终的战斗，所以在此之前可先行返回法鲁佳亚，完成其他次要的事件。例如首先来到“珊迪仙杜鲁(ゼントゼントール)”，进入“守候室(詰め所)”用路迪的炸弹将木箱毁掉，接着用札古的跳跃“GOODS”启动地面的按钮，进入隐藏房间内与少女“アウラ”谈话，其后在走出城镇时遇上魔族的“捷度”，他以全新姿态挑战路迪等人，双方立即展开一场大战，捷度拥有相当高的杀伤力，所以各成员需要达到一定程度的LEVEL才有机会取胜。如果顺利将“捷度”击败，把最后迷宫“马鲁杜古”内取得的道具“プロテクターユニット”交给捷度，他便会答应加入成为同伴。顺带一提，前往艾诺界的“咎人工房”找铸造师“巴斯姆”，他会协助提升捷度ORIGINAL技的威力。

除此之外，需要处理的事项还有“无限连环永久机关”，完成此迷宫后有机会令“艾露美娜”复活。然而“无限连环永久机关”的出现条件并不简单，必须令“亚达希特”完全复兴后，在酒场的“候鸟”手中取得名为“ディスペラード”的道具，之后在“バスカー集落”与守人“タジーニ”谈话，接着在镇内的“风诉祭坛”进行探索。至于余下还有什么事项可以处理？例如隐藏BOSS、PUZZLE BOX、杀生石窟等等，请参考攻略本篇以外的内容。

BOSS BATTLE

本次战斗对手是复活的彼撒斯古，HP值大约有14000，其攻击模式大致上跟已往一样，而杀伤力也差不多，由于现在各成员的LEVEL比以前提升了，所以应付时感觉容易得多。策略方面，首先以魔法“シールド”增加各成员的防御力，然后各自全力发动攻击便可，期间当然要留意各人的HP值补给，因为彼撒斯古的全体攻击能够同时减去全员大半HP值。

和平的法鲁佳亚大地

在完成各种次要事件后，路迪等人再次走入最后迷宫“马鲁杜古”，由“F:011”北面的出口到达“F:012”房间，沿着弧形走廊来到下层，调查巨大石门时被问及是否已做好决战的准备。进入石门后的房间，捷古菲特已在等候各人到来。

丝莉亚：“捷古菲特！你不可以向法鲁佳亚发动攻击。”

札古：“彼撒斯古已被打败，只剩下你一人，还能够做什么？”

捷古菲特：“一个人？嘿嘿……嘿嘿……”

札古：“有什么好笑！？”

捷古菲特：“太迟了…………看见吗？我背后是蓝色光芒的法鲁佳亚。法鲁佳亚的命运已到尽头……即将死亡，你们在这特等席慢慢欣赏一下吧。”

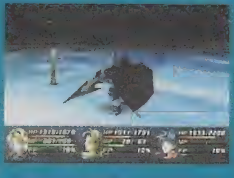
丝莉亚：“不可以这样！！”

捷古菲特：“马鲁杜古装备有对地攻击能力，并不是普通的人工天体。”

战斗中虽然将捷古菲特打败，然而马鲁杜古的运作仍在进行中，究竟除了捷古菲特之外，谁在背后操纵着呢？突然之间，捷古菲特的身体被奇怪的光芒包围着，路迪等人也感觉到面前的对手已变为另一人。从对方的笑声，丝莉亚知道眼前的敌人就是“麦撒”，可惜结果还是无法阻止“马鲁杜古”的对地攻击炮射向法鲁佳亚。不过人类的希望仍然存在，此时丝莉亚手中的泪之碎片发放耀目的强光，双方的战斗随即再度展开。

几经艰苦终于将麦撒彻底解决，丝莉亚马上试图运用泪之碎片的力量拯救法鲁佳亚，最后凭着各人的信念引发出奇迹，众守护兽的力量重临法鲁佳亚，大地渐渐回复生气。路迪等人起程离开，意想不到利用亚空间升降机作传送的期间，竟然受到敌人的袭击，对方是捷古菲特的另一形态。战斗结束后路迪等人平安返回地上，不过同时间魔塔“卡·达尔基路”开始崩溃，相信法鲁佳亚将会受到非常严重的伤害。就在这时，亚士格雷竟自动走上前，并且运用全身力量阻挡魔塔的爆炸力。结果，大地虽然平安无事，不过亚士格雷已经牺牲了。不知过了多久，路迪和札古又再展开冒险旅程，而本应留在城堡里过着公主生活的丝莉亚，最终决定跟随他们一起上路……。

BOSS BATTLE



对手只有捷古菲特一人，其弱点是风属性，懂得使用物理或魔法的全体及单体攻击，再加上反击出现率高，一不小心各成员会被减去大量的HP。幸好捷古菲特拥有的HP值不多，只要让各成员储存足够的FP值，然后发动最具杀伤力的特殊技，几次攻击后便将敌人击倒，期间丝莉亚只需要集中在回复补给方面。

BOSS BATTLE

本次对手除了“麦撒”之外还有四名长袍怪人，本来各个敌人本身的攻击力都非常弱，不过长袍怪人的攻击附带各种状态变化，有机会令我方无法施展特殊攻击技。因此，战斗开始后不妨交给札古对付长袍怪人，路迪储存足够FP后，集中向“麦撒”发动强力攻击，丝莉亚继续负责回复HP及状态变化的工作。由于麦撒本身拥有的HP值不算高，相信很容易便能够获胜。顺带一提，向“麦撒”施展“盗取”行动，能够取得一条“Ex.ファイルキー”。

BOSS BATTLE

这次是真真正正的最终一战，敌人懂得使用全体及单体的攻击技，当中以全体性的杀伤力较大。在此提醒各位，战斗被限制在5回合内完成，假如未能结束前给予敌人一定的受伤程度，游戏便会GAME OVER，个人经验来说，令敌人受伤达11000左右已足够。不过留意敌人身上藏有贵重道具“Ex.ファイルキー”，必须在交战期间向对手使用丝莉亚的魔法“ラッキーシェード”，战斗结束时才有机会取得该道具。

本篇攻略完结

PUZZLE BOX No.27

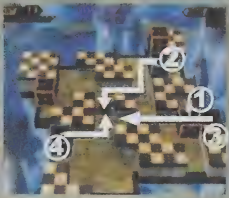
取得道具：四人の魔女 第8章

No.27 的推方块游戏表面看似简单，玩起来其实有一定的难度，中央狭窄的通道是问题所在，玩家们可以参照以下图片的方法来完成。

首先将南面的方块移走，令南面的空间变得较宽阔。

依照图片上的次序移动方块，让三块六色同时消失，之后令红色消失。

接着的关键是移动“2”的方块到南面。



目标令3块蓝色消失，注意“2”的移动路线。

最后把黄色方块消失，注意“1”的移动路线。

简易升LEVEL法

↑乘船在海上移动，很大机会遇上スーパーグロウアップル。

↑假如没有使用“あたしに続いて☆”，在艾玛行动前敌人可能已经逃走了。

在大海上移动期间，有机会碰上名叫“スーパーグロウアップル”的敌人，把它击倒能够获取相当高的经验值。不过这种敌人在一回合后便会逃走，没有足够时间发动强化魔法来对付。但是，使用“スランバーフォッグ”能够令敌人进入睡眠状态，然后用上路迪二重强化后的“ガトリングレイド”，以及提高经验值的“ラッキーカード”，一口气便可以赚取非常多的经验值。顺带一提，“スランバーフォッグ”可以在斗技场对手“シャンブリングマウンド”的身上DOWNLOAD得到。

※路迪的ARM弹数和攻击力尽可能提升到极限

※预先DOWNLOAD“グレートブースター”和“スランバーフォッグ”。

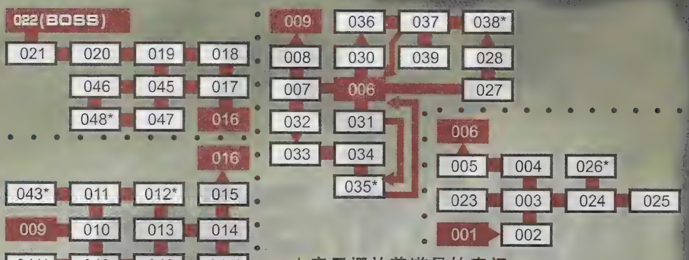
※拥有ラッキーカード和フォースキャロット

→使用大杀伤力的攻击技，配合ラッキーカード以发挥更大效果。

←成功把敌人消灭，获得大量经验值。

杀生石窟

位于“アーデルハイド”东面，山谷围绕着的隐藏迷宫，从修道院的ベレイラ处收集足够情报后，在野外地图上可以发现。从“006”房间开始是时间限制的地区，未能把BOSS击倒的话，将无法离开这个迷宫，所以进入前最好SAVE，而迷宫内蓝色GEM的用途是延长时间。进入“016”至“022”房间的地区，这地区内的传送点除了“020”至“021”以外，其实全部是通往“016”房间，将BOSS击倒后，在海岸上得到道具“コールホイッスル”。



★表示摆放着道具的房间

隐藏BOSS

[illegible]
LV：55 HP：45000 弱点：火
敌人常使用附带“毒气”效果的攻击，不过可以利用リタリエイション把问题解决，要战胜敌人其实并不困难。

[illegible]
LV：55 HP：25000 弱点：水
3体同时出现的敌人，战斗初期立即使用シールド减低受伤的程度，由于对手弱点是“水”属性，用ウォーターゾーン作出针对攻击吧。

ハンプティ & ダンプティ
LV：55 HP：15000 弱点：暗
LV：55 HP：15000 弱点：光
ハンプティ常使用支援系的魔法，ダンプティ常使用属性攻击魔法，必须同时向两体展开攻击，否则击倒一只后很快又会重生。

[illegible]
LV：60 HP：45000 弱点：---
把这个敌人消灭后，能够获得两倍的金钱，不过经验值却完全没有增长，基本上不难应付。

[illegible]
LV：65 HP：55000 弱点：---
以マテリアル向全敌人发动攻击之后，在对方打算复活之际，再来一次总攻击。

[illegible]
LV：65 HP：9000 弱点：全属性
6只敌人同时出现，各自使出不同状态异常的攻击，假如我方LEVEL不足，只要逐一以强力单体攻击把敌人消灭。

[illegible]
LV：75 HP：5000 弱点：火
12只敌人同时出现，由于对方会使出强力的魔法攻击，必须尽快把敌人扫清，使用“珍”的“あたしに続いて☆”和丝莉亚的“烈火の怒り”最为理想。

[illegible]
LV：75 HP：75000 弱点：冰
同时有两只出现，常使用附带毒状态的攻击，让敌人处于睡眠后攻击较佳。

[illegible]
LV：75 HP120000 弱点：光
敌人拥有三个部，各自拥有不同的作用，因脸部能够自动复原，所以应向本体集中攻击。

[illegible]
LV：75 HP：65000 弱点：---
路迪装备上FPアドバンテージ，然后以アークノヴァ将敌人的尾巴全灭，然后向本体攻击。

[illegible]
LV：80 HP：27000 弱点：---
3只敌人同时出现，基本不难应付，只要利用魔法提高各成员的防御力，战斗中取胜很容易。

バルバトス
LV：90 HP：180000 弱点：风
敌人是一只LEVEL和HP值也较高的怪物，战斗要用较长时间来完成，取胜方法没有特别的策点。

リヴァイアサン
LV：90 HP210000 属：弱点雷
敌人以水性攻击为主，因此带备“水属性耐性SKILL”和“圣者の悲しみ”，对增加防御力非常有效，然后作出大反击。

セト
LV：90 HP：200000 弱点：光
敌人以暗属性攻击为主，应抢先一步使用ダークゾーン，期间不要忘记使用魔法提高各人的防御力。

ベリアル
LV：90 HP：220000 弱点：---
敌人虽然不懂使出任何属性攻击，不过攻击力却意外地高，最好预先向全体成员使用リタリエイション，否则将无法承受敌人第3回合的攻击。

[illegible]
LV：90 HP：240000 弱点：光
对手是暗属性，使用ダークゾーン能产生逆转的作用，当敌人发动全体攻击时，可用リタリエイション来反射。

アンゴルモア
LV：95 HP：300000 弱点：---
主要发动暗属性的攻击，每三回合会使出全体强力攻击，装备暗属性耐性SKILL及アンチマジックゾーン，能够提高防御力。

[illegible]
LV：55 HP：30000 弱点：---
怪物速度和攻击力极高，利用SKILL尽量提高各人HP值，利用リタリエイション来反射每三个回合出现的必杀技。

[illegible]
LV：85 HP：130000 弱点：暗、光
敌人使出的“魔剑ルシエド”和“ゼロカウントエクスキューション”可以反射，只有“シャドウ・オブ・メランコマキシマム”无法反射，建议令敌人处于睡眠状态。

ラギュ・オ・ラギュラ(幼生体)
LV：100 HP：400000 弱点：冰
敌人部分攻击可以用リタリエイション来反射，令对方处于睡眠状态会较易应付。

ラギュ・オ・ラギュラ(完全体)
LV：100 HP：600000 弱点：---
以リタリエイション来反射敌人的攻击，マラジャイル能有效降低对方的能力。

攻略总评

《WILD ARMS Alter Code：F》确实是一款出色的游戏，虽然是第一集的重制作品，不过内容全面革新。“《WILD ARMS》系列”作品一向内容丰富，包含RPG游戏的各种要素，例如精彩故事、多种类型交通工具、迷你游戏、隐藏迷宫和BOSS等等。总的来说，《WILD ARMS》这一系列值得支持。

● CAPCOM ● 3月11日 ● 6800日元 ● ACT ● DVD-ROM ● 110KB ● 对应 BB UNIT NETWORK ADAPOTOR

MONSTER HUNTER
Text:秀吉 Design:Kennie

MONSTER HUNTER

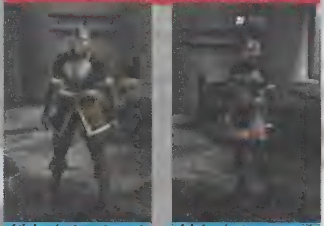
さびた块制作武器一览

要获得さびた块，首先接受紧急クエスト：【见えざる飞龙、バサルモス！】然后在火山地带的区域8的右侧墙壁挖到，但挖掘的几率很低，需要耐心。用さびた块来生产武器有5%机会能制造出生锈武器（凄くさびた）

入手时的名字	大失败（卖出价格）	失败（卖出价格）	成功（卖出价格）
さびた块	アイアンソード 1050	バスターソード改 2250	凄くさびた大剑 2500
さびた块	アイアンハンマ -1470	ウォーハンマー改 3150	凄くさびた槌 2500
さびた块	アイアンランス 840	ナイトランス改 1800	凄くさびた枪 2500
さびた块	ハンターナイフ 420	ハンターカリンガ改 1740	凄くさびた小剑 2500
さびた块	クロスボウガン 900	グレネードボウガン 3200	鬼ヶ岛 3000

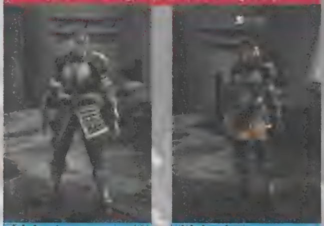
各防具外观一览

レザーライト系（スキル：なし）



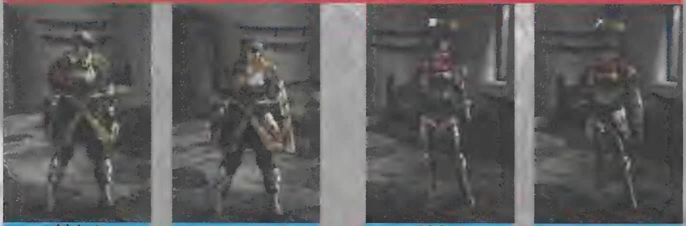
剣士／ガンナー♂ 剣士／ガンナー♀

チェーン系（スキル：なし）



剣士／ガンナー♂ 剣士／ガンナー♀

ハンター系（スキル：なし）

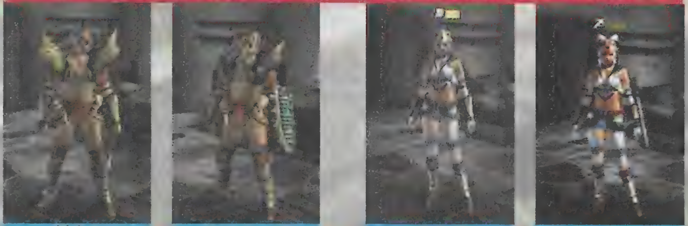


剣士♂ ガンナー♂ 剣士♀ ガンナー♀

バトル系（スキル：胴／腕／腰 → 斩れ味回复+25%／装填速度+1）

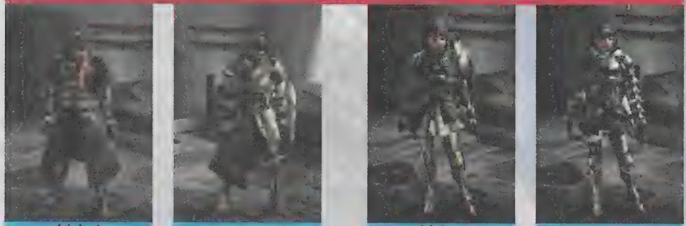
剣士♂ ガンナー♂ 剣士♀ ガンナー♀

ボーン系（スキル：胴／腕／足 → 挑发、盗み无效、はらへり半减）



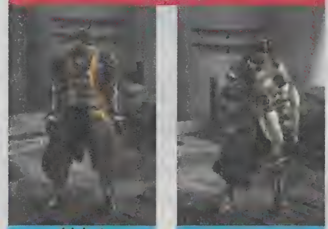
剣士♂ ガンナー♂ 剣士♀ ガンナー♀

ランポス系（スキル：胴／腕／足 → 气绝无效）



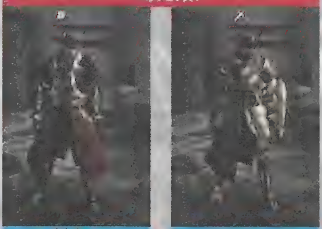
剣士♂ ガンナー♂ 剣士♀ ガンナー♀

ゲネポス系（スキル：胴／腕／足 →麻痹无效）



剣士♂ ガンナー♂

イーオス系（スキル：胴／腕／足 →毒无效）



剣士♂ ガンナー♂

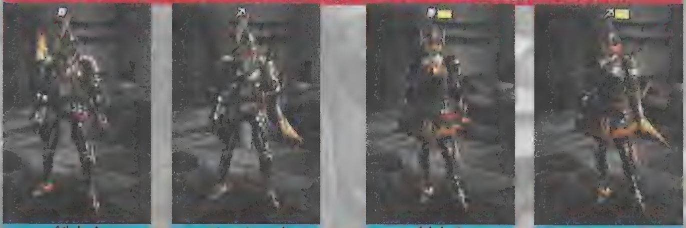
ランゴ系（スキル：胴／腕／腰／足 → 睡眠无效）

剣士♂ ガンナー♂ 剣士♀ ガンナー♀

タロス系（スキル：胴／腕／腰／足 → 毒无效）

剣士♂ ガンナー♂ 剣士♀ ガンナー♀

ガレオス系（スキル：胴／腕／足 → ダメージ高速回复、睡眠半减）



剣士♂ ガンナー♂ 剣士♀ ガンナー♀

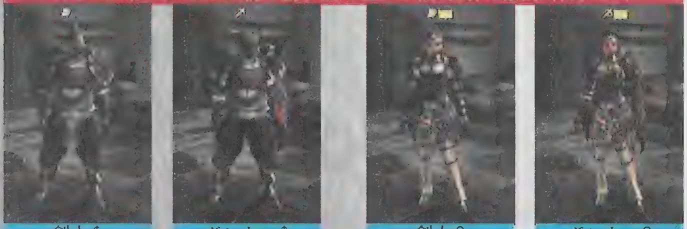
ハイメタ系（スキル：胴／腕／腰／足 → 体力+10）

剣士♂ ガンナー♂ 剣士♀ ガンナー♀

クック系（スキル：胴／腕／腰 → 攻击力UP【小】）

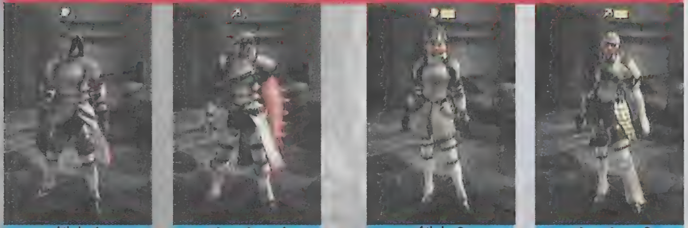
剣士♂ ガンナー♂ 剣士♀ ガンナー♀

ゲリョス系（スキル：胴／腕／腰／足 → 解毒药广域化、体力+10）



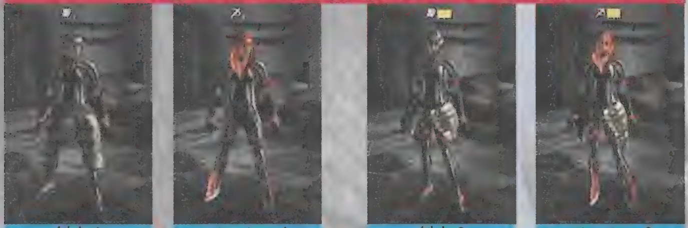
剑士♂ ガンナー♂ 剑士♀ ガンナー♀

フルフル系（スキル：胴／腕／腰／足 → ダメージ高速回复）



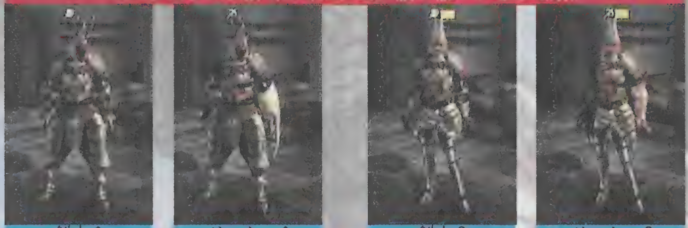
剑士♂ ガンナー♂ 剑士♀ ガンナー♀

ガノス系（スキル：头／胴／腕／足 → はらへり半减）



剑士♂ ガンナー♂ 剑士♀ ガンナー♀

キングロブスタ系（スキル：头／胴／腕 → 寒さ无效）



剑士♂ ガンナー♂ 剑士♀ ガンナー♀

レイア系（スキル：胴／腕／足 → 挑发、体力+20）

剑士♂ ガンナー♂ 剑士♀ ガンナー♀

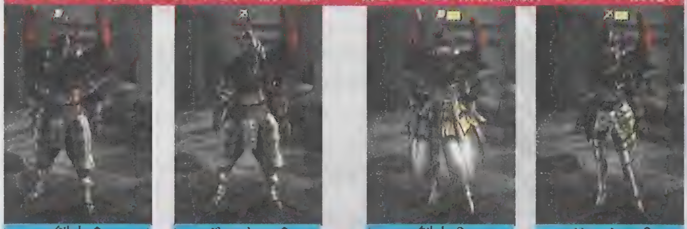
レウス系（スキル：头／胴／腕／足 → 攻击力UP大、挑发、龙耐性-10）

剑士♂ ガンナー♂ 剑士♀ ガンナー♀

ゲラビド系（スキル：胴／腕／腰／足 → 体力+10）

剑士♂ ガンナー♂ 剑士♀ ガンナー♀

モノブロス系（スキル：头／胴／腕 → 攻击UP大、麻痹无效、はらへり倍化）



剑士♂ ガンナー♂ 剑士♀ ガンナー♀

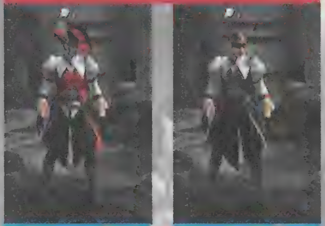
ディアブロ系（スキル：头／胴／腕 → 风压无效）

剑士♂ ガンナー♂ 剑士♀ ガンナー♀

ドラゴン系（スキル：ダメージ高速回复、攻击力UP【小】、风压无效）

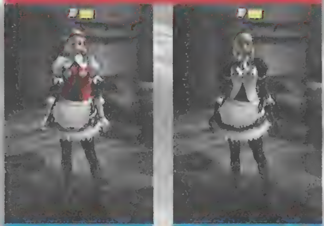
剑士♂ ガンナー♂ 剑士♀ ガンナー♀

ギルドナイト系（スキル：全个所 → 采取、神のきまぐれ、幸运）



スーツ系 ベスト系

メイド／プライベート系（スキル：全个所 → 采取、神のきまぐれ、幸运）



メイド系 プライベート系

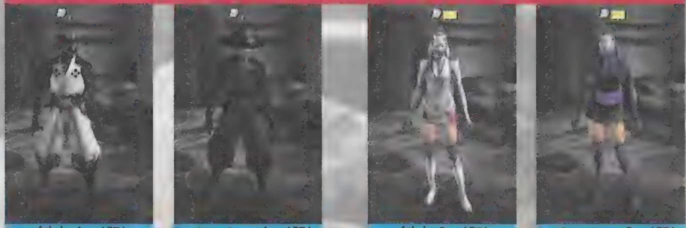
暁丸／曙丸系（スキル：全个所 → ダメージ高速回复 地图不要 暁：斩れ味回复+50%／曙：装填速度+2）

剑士♂（暁丸） ガンナー♂（暁丸）

凛／艳系（スキル：全个所 → ダメージ高速回复 地图不要 凛：斩れ味回+50%／艳：装填速度+2／红：火耐性+25）

凛 艳

忍系（スキル：はらへり无效、毒无效、隐密）



剑士♂（阳） ガンナー♂（阳） 剑士♀（阳） ガンナー♀（阳）

穿着特定的防具套装会附加特殊技能，详细如下

技能名	效果	技能名	效果
挑发	被飞龙发祥的几率增加	斩れ味回复＋25%	武器的锐利度上升２５％
はらへり半减	体力上限值的消耗速度为通常的一半	斩れ味回复＋50%	武器的锐利度上升５０％
はらへり倍化	体力上限值的消耗速度比通常的一倍	装坟速度 +1	装弹速度上升
气绝倍加	容易昏眩	装坟速度 +2	装弹速度上升
盗む无效	不会被盗	解毒药广域化	ONLINE 模式下服用解毒药，一定范围内的同伴也会解毒
气绝无效	不会进入昏眩状态	体力＋10	体力增加 10 点
麻痹半减	被麻痹的几率减半	体力＋20	体力增加 20 点
麻痹无效	不会被麻痹	体力＋30	体力增加 30 点
毒半减	中毒的几率减半	攻击力 UP“小”	攻击力稍微上升
毒无效	不会中毒	攻击力 UP“大”	攻击力上升 24
风压无效	不会受到飞龙的风压的影响	龙属性 -10	龙属性降低 10
寒さ无效	能忍耐寒冷	防御力＋5、体力＋10	防御力增加 5、体力增加 10
地图不要	无需地图道具便可观看全地域地图	防御力、体力＋10	防御力和体力都增加１０
睡眠半减	被睡眠的几率减半	圣灵の气まぐれ	铁镐头和捕虫网不会损坏
睡眠无效	不会处于水面减半	神の气まぐれ	铁镐头和捕虫网不会损坏
暑さ无效	能忍耐酷热	幸运	稀有道具的出现几率上升
隐密	被飞龙发现的几率减半。	火属性＋25、水、雷属性−10	属性值上升
ダメージ高速回复	受伤时，体力回复速度上升		

ONLINE 专用武器一览

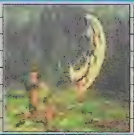
大剑

骨刀【狼牙】系

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
骨刀【狼牙】	624	—	5250	ドラグライト矿石 x5 マカライト矿石 x15 龙の牙 x7
├>骨刀【鲛牙】	720	—	6150	ドラグライト矿石 x7 鱼龙の牙 x5
│└>骨刀【龙牙】	816	—	7350	ドラグライト矿石 x9 角龙の牙 x3
│ └>天上天下无双刀(最终)	960	—	100000	マカライト矿石 x30 角龙の牙 x20 鱼龙の牙 x20
└>黑刀【零ノ型】	720	防 1	4350	カンタロスの刃羽 x2 カンタロスの甲壳 x5 鬼人药 x1
└>黑刀【贰ノ型】(最终)	864	防 2	5850	カンタロスの刃羽 x5 カンタロスの甲壳 x10 鬼人药グレート x1

ハルバード系

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
ハルバード	854	—	5250	ドラグライト矿石 x1 铁矿石 x30 龙骨【中】x1
└>ハルバード改	816	—	5250	ドラグライト矿石 x1 铁矿石 x10 大地の结晶 x5
└>ジャッジメント	768	—	5250	ドラグライト矿石 x5 マカライト矿石 x5 大地の结晶 x5
└>エクスキューション	816	—	9750	龙骨【大】x10 鬼人药グレート x1 ユニオン矿石 x1
└>エクスキューション改	864	—	11550	龙骨【大】x15 鬼人药グレート x2 ユニオン矿石 x1
└>ダークサイス	912	—	13350	一角龙の背甲 x5 一角龙の甲壳 x5 ユニオン矿石 x2
└>ダークトーメント(最终)	960	—	15150	达人のドクロ x1 なぞの头骨 x5 ユニオン矿石 x3

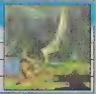


ドラゴンキラー系

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
ドラゴンキラー	672	龙 33	50000	老山龙の逆鳞 x1 老山龙の鳞 x10 火龙の鳞 x10 雌火龙の鳞 x10
└>ドラゴンマサクウル	768	龙 52	100000	雌火龙の逆鳞 x5 火龙の逆鳞 x5
└>封龙剑【灭一门】	915	龙 43	150000	シルバーチケット x5 龙の牙 x99 龙の爪 x99

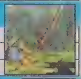
フィンブレイド系

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
フィンブレイド	480	水 28	5100	ユニオン矿石 x1 龙骨【大】x2 水龙のヒレ x3 モンスターの体液 x1
└>フィンブレイド改	624	水 34	14250	龙骨【中】x2 水龙のヒレ x3 鬼人药 x1
└>水剑ガノトトス(最终)	768	水 46	44550	龙骨【中】x2 水龙のヒレ x3 鬼人药グレート x1



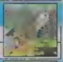
龙刀【焰】系

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
龙刀【焰】	864	龙 26	20550	老山龙の角 x1 红莲石 x4 勇气の证 x5
└>龙刀【红莲】(最终)	960	龙 46	87150	老山龙の角 x1 勇气の证 x3 红莲石 x8



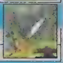
クロームレイザー系

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
クロームレイザー(最终)	912	毒 42	150000	ゴールドチケット x10 老山龙の逆鳞 x1 雌火龙の逆鳞 x1 火龙の逆鳞 x1



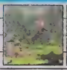
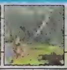
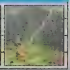
レイトウマグロ系

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
レイトウマグロ	480	水 33	48000	カジキマグロ x1 クーラードリンク x3



直接生产武器

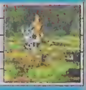
アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
タクティクス(生产)	816	防 3	48000	シルバーチケット x10 老山龙の大爪 x1 火龙の翼爪 x1 雌火龙の翼爪 x1
斩破刀(生产)	720	雷 46	48000	シルバーチケット x10 老山龙の鳞 x1 ランゴスタの刃羽 x1 カンタロスの刃羽 x1
天上天下无双刀(生产)	960	–	100000	シルバーチケット x15 アルビノの唇 x1 巨大なクチバシ x1 角龙の颚 x1

片手剑

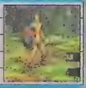
紫电系

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
紫电	181	雷 20	2490	キリンの雷角 x1 キリンのたてがみ x4 ゴム质の皮 x2
└>紫电改	195	雷 25	4350	キリンのたてがみ x4 ドラグライト矿石 x5 ゴム质の皮 x4
└>雷神	209	雷 30／防 3	4710	キリンの雷角 x2 キリンのたてがみ x4 キリンの皮 x1
└>雷神剑キリン(最终)	223	雷 34／防 4	11940	キリンの雷角 x4 キリンのたてがみ x4 キリンの皮 x2



サンダーベイン名

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
サンダーベイン	209	雷 16	5190	ユニオン矿石 x2 ドラグライト矿石 x5 ゴム质の皮 x2 电气袋 x1
└>サンダーベイン改	237	雷 18	12900	ユニオン矿石 x3 ゴム质の皮 x4 电气袋 x2
└>ライトニングベイン	279	雷 22	42060	ユニオン矿石 x4 ゴム质の皮 x6 电气袋 x3
└>インドラ(最终)	321	雷 28／防 2	100000	雷光虫 x20 电气袋 x10 ゴム质の皮 x10

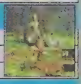


リベットクラブ 系

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
リベットクラブ	195	防 3	2940	角龙の背甲 x1 ねじれた角 x1 角龙の甲壳 x1 龙の牙 x10
└>リベットクラブ改	237	防 4	5820	ねじれた角 x1 角龙の背甲 x1 龙の牙 x20
└>クギバット(最终)	307	防 5	10860	上质なねじれた角 x1 角龙の背甲 x1 龙の爪 x10

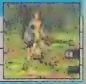
包丁系

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
包丁	111	—	660	オバサンの注文书 x1 たまご券 x1
└>铁人包丁(最终)	167	—	1740	大地の结晶 x10 焼き肉券 x5



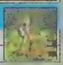
ドラゴンバスター 系

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
ドラゴンバスター	251	龙 20	50000	黑龙の眼 x1 黑龙の角 x1 黑龙の胸壳 x1
└>ドラゴンズブラッド	279	龙 24	100000	黑龙の角 x2 黑龙の胸壳 x1 ドラグライト矿石 x5
└>黑龙剑(最终)	321	龙 32／防 4	150000	ゴールドチケット x10 黑龙の甲壳 x2 黑龙の胸壳 x1



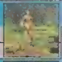
ねこ? ぱんち系

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
ねこ? ぱんち	111	麻痹 18	9660	肉球のハンコ x50 タルの盖 x1



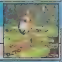
└>にゃんにゃんぼう(最终)	27	麻痹 30	36150	ゴールドチケット x5 マタタビ x3

ニンジャソード 系



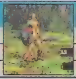
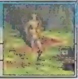
アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
ニンジャソード	293	–	150000	黑龙の胸壳 x1 ギルドチケット x1 たまご券 x5

オデッセイ系



アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
オデッセイ	279	水 30	150000	ゴールドチケット x10 铠龙の翼 x1 岩龙の翼 x1 火龙の翼 x1

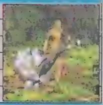
直接生产武器

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
インドラ(生产)	321	雷 28／防 2	100000	シルバーチケット x15 アルビノの中落ち x1 モノブロスハート x1 鱼龙のキモ x1
コロナ(生产)	167	火 44／防 2	48000	シルバーチケット x10 キリンの皮 x1 ドスゲネポスの皮 x1 ドスイーオスの皮 x1

ハンマー

クリスタルロック系

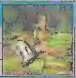


アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
クリスタルロック	623	–	6090	宝石券 x1 ライトクリスタル x1 マカライト矿石 x5 铁矿石 x10
└>クリスタルノヴァ	675	–	7350	宝石券 x2 ライトクリスタル x1 マカライト矿石 x10
└>ギガントハンマー	727	毒 12／防 3	9300	ドラグライト矿石 x5 铠龙の甲壳 x5 毒袋 x3
└>ギガントハンマー改	779	毒 18／防 4	13260	铠龙の坚壳 x5 铠龙の甲壳 x5 毒袋 x6
└>タイタンハンマー(最终)	831	毒 24／防 5	17340	铠龙の坚壳 x10 铠龙の甲壳 x5 毒袋 x9

アンヴィルハンマー系

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
アンヴィルハンマー	623	防 1	7950	ドラグライト矿石 x10 マカライト矿石 x15 铁矿石 x50
└>アースシェイカー	779	防 2	10890	大地の结晶 x20 マカライト矿石 x15 ドラグライト矿石 x20
└>激锤オンスロート(最终)	935	防 3	100000	シルバーチケット x5 铁矿石 x99 ドラグライト矿石 x50

工房试作品ガンハンマ系

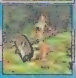


アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
工房试作品ガンハンマ	779	火 20	12540	红莲石 x4 ドラグライト矿石 x20 火龙の骨髓 x2 爆药 x20
└>デッドリボルバー(最终)	935	火 29	20550	ドラグライト矿石 x15 火龙の骨髓 x2 红莲石 x4

ドラゴンデストロイ系

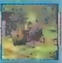
アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
ドラゴンデストロイ	831	龙 18	50000	老山龙の大爪 x1 老山龙の鳞 x5 龙骨【大】x3
└>ドラゴンブレイカー(最终)	987	龙 28	100000	老山龙の大爪 x2 老山龙の甲壳 x3 ライトクリスタル x2

鬼铁系



アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
鬼铁	883	麻痹 18	150000	ゴールドチケット x10 铠龙の头 x1 ドスランポスの头 x1 ファンゴの头 x1

おやすみベア系



アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
おやすみベア	259	睡眠 20	48000	ギルドチケット x1 ノヴァクリスタル x2 ライトクリスタル x1

グレイトフルハム系

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
グレイトフルハム	519	–	48000	キングミート x1 烧き肉券 x30 生肉 x10

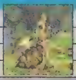
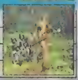
さぼてんハンマー系

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
さぼてんハンマー	103	毒 26	48000	キングサボテン x1 サボテンの花 x1 棒状の骨 x1

ポリタン系

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
ポリタン	519	雷 28	490	デンゲキチケット x5

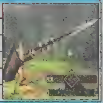
直接生产武器

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
破锤シャッター(生产)	883	防 5	48000	シルバーチケット x10 老山龙の背甲 x1 角龙の背甲 x1 一角龙の背甲 x1
バインドキューブ(生产)	779	麻痹 21	48000	シルバーチケット x10 女王虫の尻尾 x1 角龙の尻尾 x1 火龙の尻尾 x1

ランス

铁骑枪系



龙骑枪ゲイボルグ

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
铁骑枪	275	–	3480	ドラグライト矿石 x5 マカライト矿石 x15 铁矿石 x30 大地の结晶 x20
└>钢壳铁骑枪	321	防 1	5520	铁矿石 x20 マカライト矿石 x15 ドラグライト矿石 x10
└>钢壳龙骑枪	390	防 2	7440	铁矿石 x25 マカライト矿石 x20 ドラグライト矿石 x15
└>龙骑枪ゲイボルグ(最终)	482	防 4	100000	ドラグライト矿石 x10 ユニオン矿石 x10 红莲石 x5

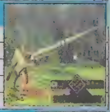
ダークランス系

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
ダークランス	114	麻痹 10	2070	カンタロスの头 x3 カンタロスの刃羽 x3 カンタロスの甲壳 x5 麻痹袋 x3
└>ダークランス改	137	麻痹 13	2550	カンタロスの头 x4 モンスターの体液 x5 麻痹袋 x4
└>ダークスクウィード	160	麻痹 16	4530	カンタロスの头 x5 ユニオン矿石 x2 麻痹袋 x5
└>スタンガンランス	183	麻痹 20	11760	ドラグライト矿石 x10 雷光虫 x3 ゴム质の皮 x5
└>トライデント(最终)	229	麻痹 24	12480	ドラグライト矿石 x15 电气袋 x10 ゴム质の皮 x5

ブロスホーン系

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
ブロスホーン	298	防 1	4800	角龙の背甲 x1 上质なねじれた角 x1 角龙の甲壳 x3 ドラグライト矿石 x5
└>ブロスホーン改	367	防 2	7440	角龙の背甲 x1 鬼人药グレート x1
└>角枪ディアブロス(最终)	505	防 3	16200	角龙の背甲 x1 いにしえの秘药 x1

ヴェノムランス系

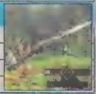


アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
ヴェノムランス	275	毒 12	5730	岩龙の翼 x1 マカライト矿石 x20 铁矿石 x10
└>ヴェノムランス改	321	毒 14	7170	岩龙の甲壳 x4 マカライト矿石 x10 毒袋 x5
└>ヴェノムスクウィード	367	毒 18／防 4	45240	铠龙の翼 x1 铠龙の头 x1 ドラグライト矿石 x5
└>豪枪グラビモス(最终)	413	毒 24／防 5	50040	铠龙の坚壳 x4 毒袋 x12 鬼人药グレート x2

工房试作品ガンランス系

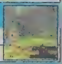
アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
工房试作品ガンランス	298	火 31／防 3	14400	红莲石 x4 ドラグライト矿石 x20 火龙の骨髓 x2 爆药 x20
└>ガトリングランス(最终)	344	火 41／防 3	43080	ドラグライト矿石 x15 火龙の骨髓 x2 红莲石 x4

ドラゴンランス系



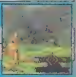
アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
ドラゴンランス	413	龙 29	50000	黑龙の角 x2 黑龙の胸壳 x2 ドラグライト矿石 x5
└>ロードオブドラグーン	482	龙 32	100000	黑龙の角 x2 黑龙の胸壳 x1 ドラグライト矿石 x10
└>黑龙枪(最终)	551	龙 30／防 3	150000	ゴールドチケット x10 ドラグライト矿石 x5 黑龙の眼 x1

ヴァルハラ系



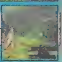
アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
ヴァルハラ	413	–	100000	ノヴァクリスタル x1 ドラグライト矿石 x10 ライトクリスタル x5

バキュームスティック系



アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
バキュームスティック	137	水 27	48000	アルビノの唇 x1 ゴールドチケット x3

ネイティブスピア系



アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
ネイティブスピア	183	毒 33	48000	达人のドクロ x1 ゴールドチケット x3 いにしえの秘药 x1

直接生产武器

アイテム名	攻击力	特殊	价格	素材
龙骑枪ゲイボルグ(生产)	482	防 4	100000	シルバーチケット x15 老山龙の角 x1 上质なねじれた角 x1 キリンの雷角 x1
ナイトメア(生产)	206	睡眠 26／防 3	48000	シルバーチケット x10 エビの大壳 x1 エビの小壳 x1

文：V12 原创同盟／豆腐

我们的足球，我们的WE

——WE7国际版综合研究

近日国际版在日本的销量已经接近50万了。作为一个修订版的游戏（豆腐一直认为国际版是WE7的修订版而已），这样的成绩让很多著名大作都不得不汗颜。销量也证明了一个事实：国际版已经被越来越多的WE玩家认可并喜爱。虽然直到现在还有不少玩家不喜欢（或者说不习惯）国际版。但是通过事实已经证明KONAMI的冷饭（无贬义）还是成功了！下面是豆腐在这段时间里把自己对国际版的一些心得整理了一下给大家的一个综合报道。也算是豆腐这一阶段的国际版总结吧！

KONAMI●2003年8月7日●SPG●1至4人玩●CV-ROM●记忆容量1195KB●6980日元●http://konami.com/●8M记忆卡，DUAL SHOCK2

World Soccer Winning Eleven 7 Text：小马 Design：Kennie

一、更真实的国际版！

关于国际版和WE7的区别，进步，变化的文章大家都看烂了，豆腐也写烂了。在这就不再详细地阐述。绝大多数的反国际版玩家对国际版的不满是传球精度过高，身体素质占有更大的决定作用，盘带的弱化等等。这些变化在国际版才入手时的确让广大的WE老玩家极不适应（豆腐也是）。其实经常看球（欧洲顶级联赛）的朋友就会发现，世界级的球员传球就是很少会有失误。国际版中也不是说什么时候的传球精度都很高，而是在无人紧逼的时候传球的准确性提高，在对手紧逼的情况下准确度还是有所下降。而且在真实的足球比赛中身体也确实是立足之本！经常可以在比赛中看到强壮的球员把对手撞的人仰马翻！而现实中千里走单骑更是少之又少！WE7I的系统变化是KONAMI追求真实的必然结果！

而在以前的文章中豆腐也提到过在两人对抗的时候怎样摆脱防守队员。最近又发现如果两人在拉扯时只要稍微变向就会避免被防守队员拉倒。顶级球员控球更好，可以吸引防守队员使自己的队友有空挡可寻！

在追求更真实的足球游戏上，WE7国际版是成功的。单纯从游戏而言的话就见仁见智了。豆腐一直认为WE7是一部经典之作！

二、战术的搭配

有很多玩家认为战术的设定没有多大的作用。豆腐原来也有这样的想法。但是后来经过实验，发现设定了战术后球员的跑位更符合你的战术意图。如果你是一位防守反击的玩家，设定了防守反击的战术，中后场队员回防的时候更加积极，反击的时候前锋向前的意识更强烈。而如果你是喜欢压着对手打的选手。那设置一个前场紧逼，这样在前场的疯狂逼抢就会更加得心应手了！当然，不同的战术搭配的也要合理。设置一个防守反击再在攻击意识上调个前场紧逼的话，则会让你的队员跑位混乱，后场和前场脱节。

个人比较喜欢长传转移形成突破，中路突破这两个战术.虽然WE7I中长传转移的作用已经没有原来那么明显，但是看准时机（小地图中前锋和后卫的点重合的时候）使用的话效果还是不错的.喜欢中路渗透的朋友自然要用到中路突破.豆腐发现使用中路突破的战术后，前锋喜欢扯边，给前腰突破的空间.比较适合有顶级中场的球队.

每一种战术都有他自己的优缺点，充分地了解不同的战术所体现的不同的变化，并且合理的利用才能将自己的战术思想发挥的淋漓尽致。

三、心理战的把握

原来豆腐也经常提起WE中的心理问题。有时候一场比赛会被玩家的心理而决定。豆腐有好多朋友平常打的不错，可一到正式的比赛却总是大比分失利。这就是心理素质不强！要想成为高手，心理关是一定要过的。过硬的心理素质是保证自己正常发挥的先决条件！

在实战中琢磨对手的心理。高手的传球，盘带是不会固定的。单纯地依靠经验去阻挡高手的进攻是不够的，容易犯经验主义的错误。无论是和高手或者菜鸟对战，要尽快熟悉对手的打法。了解他的主攻目标，是中路还是套边。有的朋友可能要质疑豆腐前面还说高手的战术是变化的，怎么又说要熟悉他的打法？呵呵。再变化多端也有一个主攻的方向，只是在细小的方面比如过人，传球等的变化是无常的。知己知彼方能百战百胜！只有熟悉对手的打法才能合适地采取不同的阵形来应对。这也是在下面将要讲到的阵形问题！

和高手对决不要怕控球率低，射门少之类的。那都是浮云。胜利才是硬道理（有的朋友只追求过程那豆腐就不说了）！冷静的处理，抓住机会就可以了！

心理因素对比赛的影响太重要了。不能保持良好的心态，比赛所表现的水平就要大打折扣了。在比赛中能一直保持一颗平静的心才是高手真正所必需的东西！

有些朋友也应该会发现，心情好的时候打起足球来感觉很顺手，有的时候心情不好玩WE就感觉怎么都不顺！呵呵！也许是心理作用.但是豆腐感觉保持一个良好的心态是WE中的一个重要的要求！

四、运筹帷幄——将比赛控制在自己的手中

豆腐一直认为阵型对战局的影响是非常重要的！豆腐也用过很多的阵型。从原来的442A到352B又换成442B……直到现在的由442B转变的3322。各种不同的阵型对你的战术实施和场上球员的跑位都有很的啊的影响！

我们俱乐部的所有同仁以及我所接触的一些国内高手都认为阵型在两个实力相当的对手之间会起到决定性的影响！如果你的阵性能够配合你自己的技术特点将会发挥巨大的作用！原来的WE7中豆腐个人认为比较不错的阵型是352。但是由于WE7国际版对边路传中的强化。使352在防边路的缺点显漏无疑。如何在中路和边路之间找一个平衡是现在豆腐在调整阵容的一个迫切需要解决的问题！

不同的打法就要采取不同的阵型。下面是豆腐按照不同的打法用什么阵型的一点看法！豆腐用的阵型也比较单一，所以对其他不常用的阵型也不太了解。下面的文字也只是泛泛之谈，大家看看就OK了！

1，注重中路进攻，中路渗透型打法

这样的打法个人感觉比较适合用343单后腰（前提是对自己的单兵防守能力有信心），或者是352双前腰。这样的阵型可以保持强大的火力（至少有4个人进攻）。3前锋的话可以把中锋顶在最前面，两个前锋和一个前腰在后吸引防守队员扯空挡喂球。双后腰比较适合前锋扯边，前腰后插上射门。两种阵型共同点就是前场进攻点比较多，使对手防不胜防！如果再设定一个中路突破的战术效果更加明显！

2，强调边路，下底传中型打法

此类打法首先要玩家自己的队伍拥有一名高中锋和几名传球不错的边路球员（几个强队好象都具备这样的条件）。我们俱乐部有个BT男是专攻边路，竟然排了个334的阵型！不通过中场，后卫就是大脚给前面，然后再分边，传中……就靠这套打法竟然还能在俱乐部混的有滋有味（汗呀……）另外442单后腰是一个比较平衡的阵型！

3，防守反击型打法

豆腐现在的打法（对防守没自信）。这样的打法需要有比较好的中后卫，不错的长传手和一名速度快的前锋。豆腐的最爱ENGLAND刚好具备了这些条件。呵呵。豆腐现在的阵型是4后卫，阿什利科尔在左边稍微靠前，剩下的三个后卫全调成中后卫主要防守。双后腰，即使边后卫助攻上去，也有5个人防守。双前腰和两个前锋主要负责进攻。OWEN的速度是防守反击的利器呀！呵呵！

防守反击主要就是不怕对手压着打。只要稳固的防守再伺机利用OWEN的速度和HESKY的高度反击就好了！关键是要把握住机会。毕竟防守反击在进攻投入的兵力就不多，机会也相对少些。抱窝好机会一剑封喉！那种感觉也是很爽的！

防守反击关键是要有耐心。不怕被对手压着打。防守时一定要冷静，切记不要慌张。反击的时候要注意成功率。有的时候对手回防及时的话就宁愿稳一下也不要急于进攻！

了解自己的战术思想，配合最合适的阵型。这样，才能充分发挥自己的实力，打出自己想要的足球！

五、定位球——打破僵局的法宝

无论在现实中还是在游戏里。定位球是非常重要也是必须掌握的一门技巧。大家接触的高手应该没有定位球罚的不好的吧?有时候在高手的对决中往往一个角球或者一个任意球就可能决定了一场比赛的结果!下面豆腐就说说关于定位球的一点心得。

在WE7中有些朋友就已经发现了。在对方罚任意球的时候，只要按住三角就可以将大部分的任意球射门瓦解。所以，怎么能把任意球的威力发挥出来已经是大家现在着重研究的问题了。现在我们的联赛中大部分的朋友是用圆圈来罚任意球，但是豆腐个人感觉效果不是很明显。基本上在27米以内豆腐打配合，看准队员的站位马上传，队员接球转身就打。一般射门的这一环节是由斯科尔斯来完成。虽然转身打门的难度比较大，但是由于距离太近的缘故门将还是很难扑救的。而27米以外40米以内的任意球豆腐则选择打远角，虽然进球的几率很低（到现在豆腐才打进一个29米的），这样打主要是想使门将脱手，得到角球。打远角打好的话，角球可以说百骗百有！呵呵。既然骗的角球那我们就要好好利用拉。下面就详细介绍角球的进攻。

在WE7中发前点的角球命中率非常的高。但是，同样的只要按三角，靠门比较近的球门将就会没收或者打出去。在WE7I中豆腐发角球就选择比较靠外，一般门将出击拿不到球。豆腐用小贝发的话弧度很大，中路的斯科尔斯顶。其实角球不一定要高个顶，只要点不错的话，OWEN也可以顶进去！角球的落点最好是在点球点附近。这样门将不好出击。具体到每个主罚的人不同，在什么角度能把球发到那个点就要玩家自己练习了！

界外球不知道能不能算作定位球?豆腐发现大部分的朋友对界外球不是很看重。其实有的时候发好一个界外球也是很重要的!发界外球经常用到的有4种方式：短传，L1换人短传，长传，直塞。在WE7I中，由于游戏设计的原因，防守球员和接球队员之间象是有道气墙，不太容易抢到。但是由于接球队员的能力有别，有的队员接球停的很大，比较容易被对手挤掉。适当的用L1换一个接球队员会比较好，在快到禁区的地方可以利用三角传直塞接球队员接球后直接传中。根据不同的环境选择不同的传球方式才是王道。

六、扬长避短

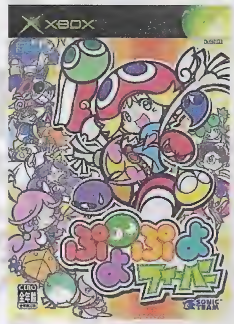
每一个玩家都有自己习惯的套路和打法。你喜欢下底就下底，喜欢中路渗透就中路渗透。没必要顾及别人的感受。豆腐就发现过这样的现象。有的朋友本来下底传中不错，结果旁边的朋友说“就会一味下底，真枯燥！”之类的话，然后他就不打边路，去打他不擅长的中路进攻。

其实没必要在乎别人的想法。不错，能够有多种套路相结合，赏心悦目的进攻确实是我们一直追求的目标。但是如果现在还达不到的话那就只有将自己最擅长的套路打出来。豆腐就是，最近由于对小贝下底传中稍有心得。豆腐和朋友对战时就尽可能的创造机会给小贝传球。既然对手防不住你的进攻套路那为什么不用呢？当然偶尔的变化还是要的。以免被对手抓住你的习惯。靠小贝的BT传中，豆腐最近的胜率很高呀！撇开享受游戏的那部分朋友，其他的玩家还是“赢球才是硬道理”吧！

要明白自己擅长的和自己所不擅长的。对战中就尽量发挥自己最强的那一面，以己之长克敌之短。如果碰到和自己一样套路的对手，那就要遏制对手发挥自己。遏制不了？那就要看你和他谁玩的更强了！

当然，最好是能把各种套路都练好。让对手防守的时候摸不到头脑那是最好不过了。尽量将自己擅长的东西丰富化。既能边路突破有能中路渗透是最好的了。但是这样的玩家又有几个？大家还是先把自己拿手的招式练好吧！

最近的一些感受就到这里了，其中肯定也有遗漏之处，以后豆腐会不断补充完善。其实玩WE只要大家肯思考，多动脑子去想，肯定会对自己有提高的。WE的发展趋势就是更真实化，以后那种单纯的操作达人将会越来越不吃香。只有不断地思考，丰富自己的足球理念，才能将自己立于不败之地。



PUYO PUYO FEVER

●SEGA ●PUZ ●1至2人玩●预定4月24日发售●价格未定●对应杜比5.1数码音效／ 硬盘记忆

今年最令人期待的方块游戏《噗喱方块EVER》(PUYO PUYO FEVER)，将会于2004年4月24日在XBOX平台上现身。有趣的角色设计及简单的游戏规则，早已令许多玩家迷上《噗喱方块》，本集加上了变化更多的PUYO和刺激万分的"FEVER"模式，不一样的欢乐及爽快感，将会随着《噗喱方块EVER》迅速地在XBOX平台上蔓延。

Original Game © SEGA © SONICTEAM / SEGA,2004

玩法简单易上手

游戏玩法简单是《噗喱方块》系列优点，无论是老手、新手、大人、小孩、男玩家、女玩家，都可以随时享受游戏的乐趣。延继上一代游戏的规则，《噗喱方块EVER》是要将不断掉下来的且颜色相同的PUYO聚集起来，当相邻的PUYO方块数目超过4个以上，方块便会自动消失。玩家必须与不断掉下来的PUYO进行时间竞赛，且必须考虑到下一组方块是否会被影响到，当PUYO堆积到画面上方时，游戏便会结束。此外，在游戏中会出现名叫"JAMA PUYO"的黑色方块，只要消除己方的方块或做出连锁攻击，"JAMA PUYO"便会出现阻碍对方，巧妙运用"JAMA PUYO"将是游戏致胜的关键喔！

系列最新作登场！

还有其他的游戏模式。

成功地制造出大连锁后，会由JAMA PUYO来对付敌人。

爽快好玩的FEVER模式

XBOX版最引人入胜之处是新增的"FEVER"对战模式，玩家可享受到前所未有的爽快感。在游戏中，玩家可以不断地储存所谓的FEVER量表，当玩家在量表存满时，便可以直接进入FEVER模式，此时会落下大量的连锁气泡，玩家只要善加利用，便可以借此引发大连锁，一举将画面上的PUYO全部消掉。

FEVER模式相当有趣。

善加利用方块制造大量连锁。

新增三个及四个一组PUYO

滑稽可爱的PUYO，本次以新的面貌出现。以往PUYO只会以一对两粒的组合出现，但在本作中，玩家可以以三个或四个一组的PUYO进行游戏。而越多的PUYO组合会令难度增加，玩家要在短时间内旋转PUYO方块以获取消除PUYO的机会，同时间还要部署大连锁获取更高的分数。每一个旋转、每一个摆位都必须恰到好处，考验玩家超凡的应变能力！

方块的组合变化更加丰富。

挑战大量连锁是游戏特点。

一家欢乐的多人模式

游戏提供多样化的游戏模式，包括有单人、双人、迷你游戏模式，即使玩家自己跟电脑对战，又或是跟朋友比试都有不同的乐趣。相比第一代，玩家可选择的游戏角色达到14位之多，当中有魔法学校的学生、导师、科学怪人、骷髅人、精灵等，绝对令人一见就会有爱上他们的感觉。

适合一家老少同欢乐。

登场人物充满个性。

GUILTY GEAR XX ♯ RELOAD

●SAMMY ●FTG ●1至2人玩●4月29日发售●价格未定●对应 XBOX LIVE／ 杜比 5.1 数码音效

© Sammy / ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.

XBOX将推出极受格斗游戏迷喜爱的"《GUILTY GEAR》系列"中的最新一章《GUILTY GEAR XX ♯ RELOAD》，游戏将以更华丽的视觉效果，更洗练的游戏系统，再配合刺激万分的XBOX LIVE连线对战功能，将格斗游戏推向另一层新境界！

全部角色总势登场。

超华丽的画面。

GGXX系列最新作在XBOX上登场

《GUILTY GEAR XX ♯ RELOAD》承接了前作《GUILTY GEAR XX》的游戏模式，包括以赚取高分为目的的任务模式、学习技能的训练模式、逐个击倒对手的求生模式，再配合新的游戏系统，无论是"《GUILTY GEAR》系列"的新手或老手，都能尽情享受不一样的格斗快感。

觉醒必杀技威力惊人

看准时机使出觉醒必杀技

《GUILTY GEAR XX ♯ RELOAD》采用了全新的作战系统，玩家可以施展觉醒必杀技将局势扭转。只要待新设的BURST能量棒变成MAX后，BURST字样便会闪烁个不停，这时候就是使出觉醒必杀技的最佳时间。觉醒必杀技具有无坚不摧的威力，在出招的同时，角色更会出现短暂时间的无敌状态，即使玩家陷于劣势，只要在合适时间出招，就有能力反败为胜。要注意的是，即使BURST能量棒达到MAX，但玩家在此时遭到对手的攻击而损伤，又或者迟迟未使出觉醒必杀技，BURST能量棒就会重新回到零点。因此玩家务必看准时机，将对手置于死地！新增的攻击动作还包括可以空中拦截的摔技动作，角色遭受连环攻击时会出现短时间气绝的情况。

有各种华丽的必杀技。

使用的时机相当重要。

新增EX角色。

新增EX角色更具新鲜感

这回玩家可以选择具有异常能力的EX角色对战，当中包括前作出现的神秘机械人角色ROBO-KY。鉴于ROBO-KY在前作中人气急升，制作小组就为ROBO-KY赋予了新的生命，塑造出跟其他人类角色风格迥异的攻击系统，给予玩家无限的新鲜感。

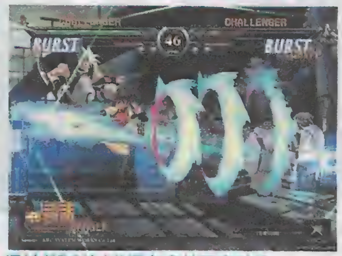
街机人气平面格斗游戏。

XBOX LIVE连线全球开战

当然最值得玩家关注之处，就是可以连上XBOX LIVE进行连线对战，玩家可以跨越国界与全球各地玩家比试格斗技！通过游戏系统内的检索功能，可以配对出不同风格的对手，并能利用XBOX LIVE强劲的语音通讯功能交换彼此间的游戏心得，绝对是格斗游戏迷梦寐以求的玩法！

该系列作品首次对应网络功能。

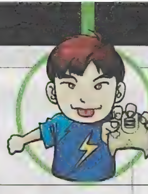
可以一边交谈一边对战。



通过XBOX LIVE与各地玩家对战。

XBOX游戏推出时间表

推出日期	游戏作品	Live	类别	游戏出版商
4月15日	汤姆·克兰西的分裂细胞 明日的潘多拉	〇	动作	Ubisoft
4月15日	Conflict Desert Storm 2	X〇	射击	Atari
4月24日	PUYO PUYO FEVER	X	智力	Sega
4月29日	Guilty Gear XX ♯ Reload	〇	格斗	Sammy Studios
4月30日	Van Helsing	X	动作	Vivendi Universal
4月30日	Dinosaur Hunting	〇	动作	Metro 3D
4月30日	断剑3: The Sleeping Dragon	X	策略	THQ
4月30日	鬼疫(Daemon Vector)	〇	动作	XPEC
4月30日	True Crime: Streets of LA	X	动作	Activision
4月30日	Soldier of Fortune Ⅱ: Double Helix	〇	射击	Activision
4月30日	Return to Castle Wolfenstein: Tides of War	〇	射击	Activision
5月7日	Euro 2004	X	运动	Electronic Arts
5月10日	东尼·霍克的地下狂飙	X	运动	Activision
5月17日	X-Men 2 狼人回归	X	动作	Activision
5月21日	拉力运动挑战赛 2	〇	赛车	Microsoft Game Studios
5月24日	星球大战 Jedi Knight Academy	〇	射击	Activision
5月24日	Wakeboarding Unleashed	X	运动	Activision
5月25日	Thief: Deadly Shadows	X	动作	Eidos Interactive
5月28日	Harry Porter & the Prisoner of Azkaban	X	动作	Electronic Arts
6月2日	The Chronicles of Riddick: EFBB	X	动作	Vivendi Universal
6月10日	Driver 3	X	赛车	Atari
6月25日	Sudeki	X	动作	Microsoft Game Studios
6月	Full Spectrum Warrior	〇	射击	THQ
6月	Pitfall Lost Expedition	X	动作	Activision
6月	天诛叁 回归黑暗	〇	动作	Activision



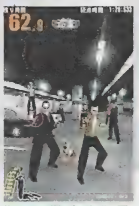
对未来游戏世界的预测是否会言过其实?

在刚刚结束的游戏开发者会议(GAME DEVELOPERS CONFERENCE,以下简称GDC)里，各大厂商均发表了对未来游戏业新发展的见解及构想。当中大家可能最关心的是SCE的新型掌机PSP，但本次只谈谈厂商对未来家用机发展的构想是否太过理想化。

感应镜头的新体验

相信不少人都购买了或是接触过了SCE专为PS2而推出的体感游戏《EYETOY》。该作品可说是从KONAMI的《THE警察官》发展而来的游戏。后者透过一个USB感应镜头，令游戏感应到玩家的行动，从而做出诸如回避等动做。而《EYETOY》更先进的地方是，游戏除了能感觉玩家的行动，更能直接把玩家的样子显示在萤光屏中，带给玩家一种全新的感受。的确，《EYETOY》的出现将带来相当大的冲击。事实上早在SCE透露有关PS3的时候，厂方播放的其中一段画面就是显示玩家可在萤幕中与游戏映像一起出现。终于这个构想在PS2上可以实现了。而有了《EYETOY》，的确可发挥更多新的构思，例如将玩家的样子摄进画面中，直接取代游戏中的角色变成主角。《EYETOY》推出至今，全球销量已经突破330万套，在现今这个经济还处于康复期的时候，SCE实在是交出了一张不俗的成绩单。由于有这个销量作后盾，厂商(不单只是SCE)纷纷致力于对应软件的开发，未来大家便能有更多新的游戏体验了。

《EYETOY》广受欢迎是不争事实。

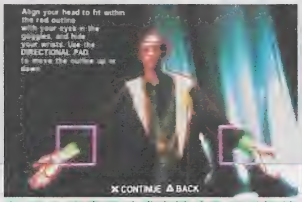


《THE警察官》是感应镜头的元祖。

早在发表PS3时已有《EYETOY》的雏型。

能取代游手柄吗?

在《EYETOY》的成功之下，一些游戏开发者似乎有点兴奋过度，大胆地预测未来的电视游戏将会不再需要使用手柄来玩。为何笔者会将“未来不需要用手柄来玩”的游戏预测称为“兴奋过度”呢？首先在GDC上，SONY主要研究人员以架空的PS6操作方法举例子，指出未来的游戏主机会透过镜头截取玩家的身体动作及表情，并直接将其反应在游戏之中；再加上声音识别技术，即利用声音来下指令，控制主角行动。



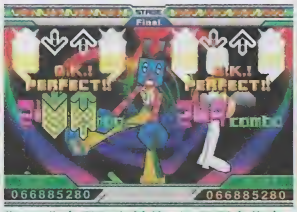
在GDC发表通过感应镜头取代手柄的构想。

手柄也是陪伴着主机不断成长。

乍听之下会觉得“有道理”，始终电视游戏已发展了一定的时间，未来总需要有一个大突破，尤其是游戏机硬件已进步到一定程度。再来当然是针对游戏玩法，就像任天堂说的“次世代游戏机并不一定只是指性能的进化，而且还要为玩家提供全新的娱乐感觉”。其实以理论上来说这并不是特别困难，个人觉得最大问题是取代性。要知道电视游戏由二十多年前发展至今，手柄一直占据着重要的地位：由最初的摇杆加一个按钮，到现在一个手柄有多达十数个按键，但是从来没有放弃过这种操作方式。当然有一部分如光枪射击游戏、跳舞机，或各种体感游戏，确实改变了只用手柄来玩的固有模式。不过手柄的确为电视游戏带来了许多的可能性，游戏开发者也尽量会透过手柄提供出色的游戏操作性，很难想像有一天它们会被淘汰。

所有游戏都变成体感式

问题是那些体感游戏只是极少数的作品，并不会像SONY预测的那样，以感应技术或声音识别系统来取代手柄。试想看，如果所有游戏都不用手柄，变成用动作控制的话，不错，会带给大家一种全新的感受。但是能够持久吗？因为那样就会变成所有软件都是体感游戏，虽然体感游戏很多时都能带给玩家一种真实感，而这类型游戏最大障碍就是会令人感到劳累。平常玩光枪游戏时长时间举着手枪相信已教部分玩家有吃不消的感觉，像《EYETOY》或《DDR》更很难玩上一、两小时。如果所有游戏都变成以肢体动作来操作，恐怕各位都会吃不消。以上两款作品最主要的成功因素就是“短”，平均一个游戏玩两至三分钟。这样即使是激烈地运动也不是大问题，然而如果用来玩一些需持续行动的游戏如动作类又如何呢？中间没有特定的休息时间，累的话玩一会就要停，势必会减损游戏整体的爽快感。以《波斯王子˜时之沙˜》为例，主角在游戏中跳来跳去多么威风，但变成要玩家不断以行动来操作(即使只是用手部头指来指去)，玩不了一个小时阁下的手就会累得无法动弹。

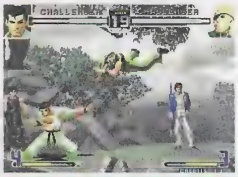


《DDR》小玩可以健体，狂玩则会伤身。

用USB镜头玩《波斯王子》会令你累得动弹不得。

音声识别所面对的障碍

那么用音声识别装置来玩又如何呢？不错，这样的确不会像动作感应那样疲倦，不过首先要该系统有高度的分辨能力，否则当说得比较含糊时会出现错误反应。而更大的问题是人与人对战的时候，两人同时说话是否会出现互相干扰的情况？再说夜深人静时你也不好意思一边说一话一边玩吧(除非家中有良好的隔音设备)？更别说现在的ONLINE游戏可以与别人交谈。硬件即使再出色，也未必能分辨出什么话是对电脑说的，什么话是对人说的。如果是玩《VIRTUA FIGHTER》那类格斗游戏就更现无趣，对战游戏的引人之处是大家未必能使出某些招式，才会出现高下之分。若用音声岂非人人都是格斗高手？事实上去年SCE已经透过PS2的《OPREATION SIDE》踏出了第一步，而XB也有多款游戏具备这种功能，不过都只是属于辅助性质，近一段时期大家还是要用手柄来操控人物的。最大问题是辨认的语言种类，如果目标是世界市场的话，这可能是发展的最大障碍。说得不好听点，电视游戏其实是给一群懒于运动的人玩的，否则游戏厂也不会大力推荐《DDR》和《EYETOY》这类需要玩家活动全身的游戏，并标榜它们有助于欠缺玩家锻练。毕竟好动的人是不会沉迷于打机之中的。



格斗游戏“以口代手”出招是否会失去乐趣呢?

《OPERATION SIDE》是音声识别的试金石。

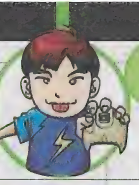
ONLINE游戏不可能只用声音来玩吧?

进步由天马行空开始

其实动作感应镜头是大有可为的，但并不如SONY的技术究研员想像般无敌。小范围的应用可增加游戏的情趣，就像《DDR》或是光枪游戏那样，偶然接触会觉得很有趣，到每次玩都是那样就会受不了。如果应用到全部游戏中的话就只会令玩家像在服苦役：动不动就要又跳又叫，这样很快大家就会放弃再打机，因为玩得那么辛苦，还不如真的出外找人去打一场球赛。在GDC上，SONY的技术研究人员更提出了PS9的游戏理论，就是未来打机是直接让玩家进入游戏世界内，不再只是一个旁观者。这构想真可谓是天马行空了。但其实在许多的漫画及电影里都曾提及过。例如一部名为《感官游戏》的电影(由祖??迪罗主演)，就是玩家把游戏机插进肚脐后，便能在睡眠的状态下进行游戏。不过这只是一种想像，相信没有什么人敢尝试将什么东西插进自己体内吧！其实不少十多年前电影里提到的构想，至今仍然无法实现，例如《超时空要塞MACROSS》及一出电影中曾以立体投影的方式玩《VIRTUA FIGHTER》，这是至今都未能达成的梦想。当然有梦想才会有进步，有许多伟大发明就是由天马行空的构思及人们的各种愿望望而发展出来的。但是过份脱离现实说到底还是不切实际的呀。

事实上以立体眼镜来玩多边形游戏也不俗。

像“MATRIX”那样要插东西像脑部相信无人敢试。

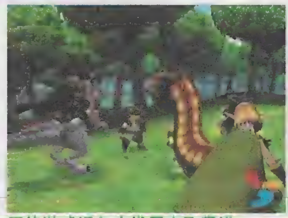


网上平台对家用游戏长远发展的影响

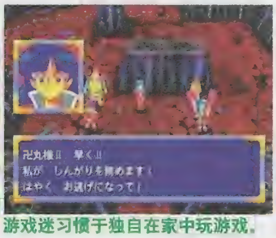
家用电视游戏机从雅达利(ATARI)年代至今,已经发展了接近30年,正如以前在这个栏目中所说的,在这些过去的日子当中,无论游戏及主机开发者,都努力地将自己的心思投入到这个行业之中,更透过他们超凡的创意,为游戏迷提供了许多意想不到的新元素。

网络游戏的冲击

上一篇文章中说到过许多天马行空的构思,至今尚未能实现,所以有时也应该先退一步,去想一下目前有什么东西是应当进行改进的,而笔者首先想到的就是网络游戏。现今三大电视游戏机中,除了任天堂的GC之外,无论SCE的PS2,还是Microsoft的XBOX,都不约而同地认为未来的游戏世界会完全地与网络联系在一起。



网络游戏近年来发展突飞猛进。



游戏迷习惯于独自在家中玩游戏。

如果在数年前,笔者可能仍会对网络游戏抱着一种观望的态度,因为当时的网络游戏是一种新形态的游戏,大家只要安坐在家中,就能够与世界各地的玩家一起交流、游戏。对于习惯封闭在家中独自一个人玩游戏来说,这的确是一种很大的冲击。以笔者为例,在本人没有接触网络游戏前,总觉得独自玩游戏并没有什么问题,可能是习惯了,反而害怕与其他人沟通,但是尝试过网络游戏后,就被深深地吸引了。

推行需要完整配置

要付出额外金钱购买周边是电视网络游戏发展的一大障碍。

在电脑的世界里,网络游戏已经接近完全开花结果的状况,现在要找完全与上网无关的游戏反而比较困难了。原因是现在购买电脑的人,多半会应用上网功能。还记得以前一部名为《THE NET(网络惊魂)》的电影(由桑德拉·布洛克主演),女主角是个电脑迷,足不出户的她从购物到处理各种事项,都是使用电脑的。当然,那是一种相当极端的例子,但电脑与网络的普及性有多广由此可预见。

至于家用游戏机的网络发展,目前还远不如电脑网络那么普及,原因之一,相信与服务的方式以及配套的环境有关。首先电视游戏机一直都由日本厂商领导,然而日本因为网络收费问题,网络游戏的普及度远不如欧美甚至中国那么狂热。事实上早在DC时代SEGA便已经对网络游戏市场虎视眈眈,上网用的数据机随主机发售,目的当然是希望通过这种最简单的配套方式,使游戏迷更容易接触到这个电视游戏的全新领域。

即使有分割画面来进行对战,但要召集同好一起玩却并不简单。

网络服务杂乱无章

PS2欠缺一套统一的上网设备。

不同厂商的游戏需要个别收取费用。

DC的尝试虽然只是小试牛刀,但是从首款上线RPG《PSO》的反应来看,那已经算是踏出了成功的第一步。此举也使其他主机生产商明白,网络电视游戏是未来业界发展的一项不可或缺的重要项目。随着GC、PS2及XBOX的推出,不难发现美、日两地的游戏机厂商对于网络游戏发展的意图。

三款主机中只有美国的XBOX是内置了上网设备的,而日本的GC与PS2虽然设置了扩张槽,但这些硬件周边并没有随主机配套出售(套装主机除外),需要玩家在日后支付额外的金钱购买,这从某种程度上可见日本人对于网络游戏始终有着一些保留。又或许这是日本人的生财之道,懂得将不同功能的产品尽量分开来推出,一是方便减低成本,让人产生主机便宜的错觉,但其实把周边都添置齐全后,玩家实际上支付的金额会更多。

相反,美国的XBOX由于当地游戏迷对于网络游戏并不陌生,所以对于推行家用机网络游戏服务相当具有信心,所以XBOX便内置了有关硬件,另一方面可见厂商对投资在网络服务上的信心有多强,这便是SCE与Microsoft对待网络游戏根本上的不同。

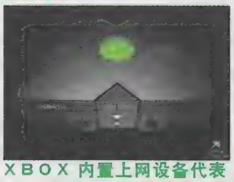
还不能做到人人都上网游戏

由于目前的电视游戏机网络服务仍然处于一种试探阶段,所以作为消费者的游戏迷,就更要谨慎了,因为不知道厂商是否会虎头蛇尾,出了几款对应网络游戏后便停滞不前呢?这是许多游戏迷的共同疑问。

参与网上游戏的家用机游戏迷仍然不多。

或者从数字上可以多得到一些数据,目前全球使用PS2网络服务的玩家超过120万人,至于XBOX则超过75万人,在数字上看,这样的成绩相当不俗。但是大家要知道,PS2目前全球产量超过7000万台,也就是上网的人数只占了六十分之一。而XBOX就要好一点,目前全球主机销量大约2000万台,约有二十七分之一的人使用网络服务。

正如上几段所说,要使更多的玩家用家用机玩网络游戏,配套设施是相当重要的。所谓的配套设施,相当于XBOX买机后已经具备了所有上网的条件,玩家无需再支付额外的金钱购买上网设备。PS2目前上网游戏最大的问题就是没有一套统一的连接设备,而且某些游戏必须要使用硬盘。PS2用户往往因此很困惑,再加上不同的厂商都开设有自己的网络服务,玩家玩不同的游戏便需要付不同金额的月费,累积下来的消费可能比较可观。



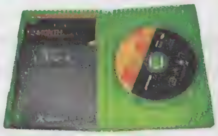
XBOX内置上网设备代表microsoft对这项投资很有信心。

XBOX LIVE统一网络

笔者不止一次提到过,XBOX LIVE是一套相当出色的家用上网服务。PS2上网的问题全部都不会在XB LIVE上出现,它是一套统一的网络系统,只对应宽带网络,使玩家彼此之间不会出现通讯时差上的问题。其次玩家不用考虑硬件的问题,因为只有一套周边,无需烦恼选配的问题。

XBOX LIVE系统相当完备。

还有就是XB LIVE是完整统一的网络服务,能连接全球。全球所有XBOX的网络或非游戏网络都能通过Microsoft的统一服务器进行交流,当玩家登记成为XB LIVE用户,除了有自己独有的代号外,当你的XBOX连接上宽带,有你名片的玩家便会知道你已上线,了解到你正在玩什么游戏,更可直接邀请你和其他人一起游戏。相反其他主机甚至电脑的玩家,就必须通过电话或是ICQ、MSN来找朋友。



XBOX LIVE为第三方厂商省却了不少麻烦。

XB LIVE是现在家用机上最方便的网络服务,但对于很多游戏厂商来说,因为整个系统都由Microsoft掌管,所以绝大部分第三方厂商都无需自己来跟进许多东西,间接减少了费用,因此玩家应该能发现,大部分的游戏若同时在多平台上推出,XBOX都会有对应的上网服务的。

XBOX LIVE开放后更成功

然而说XBOX LIVE没有缺点吗?那也不是。首先它最大的问题就是相对封闭的网络系统,当初厂商设计XBOX LIVE是为了易于控制,而且它只对应XBOX单一平台,无法和电脑进行互动联系。例如目前《FFXI》能成功,除了因为自身的名气大外,PS2版能与电脑版联动也是它成功的重要因素。

《FFXI》若非有电脑版协助,相信很难达到收支平衡。

EA未来是否会为XBOX LIVE效力呢?

而XBOX LIVE对某些厂商来是很方便的设计,但对另一部分游戏厂商来说却可能是一种限制,例如目前最大的运动游戏制造商ELECTRONIC ARTS,不但碍于与SCE签定了条款而没有开发XBOX网络对应的游戏,而且还因为所有网上客户名单都由Microsoft控制,使EA欠缺了操作上的柔韧性。不过Microsoft也明白游戏机要想成功,还得依靠第三方厂商的支持,因此最近厂商就决定开放XBOX LIVE,允许其他厂商运用XBOX LIVE的服务器,这样第三方厂商也能自由地创作出原创的网络游戏,这使得XBOX的凝聚力大增。

玩家的积极回应

网络游戏对于家用机的发展虽然没有达到决定性的影响,然而其市场的潜力却是很大的,最重要的就是越来越多的人迷上网络游戏。事实上从目前发表的PS3、XBOX2,甚至PSP均已瞄准了这个市场,在主机内设置了上网设备,可见厂商对网络游戏的未来发展已由观望态度变成了积极态度。当然最重要的还是游戏迷是否支持了,否则厂商再积极也不会得到回报的。

次世代主机能上网已是必然趋势。

SILENT HILL 3解不开的谜题

SNK PLAYMORE问题点滴

太郎：

上期看了你写的太郎天地，接着又看到有关ＳＮＫ PLAYMORE的新作发表，所以产生了些问题。

1)在情报中指出《KOF NEOWAVE》的人物维持原来的解像度是什么意思呢？

答：就是说游戏内的角色解像度与以往NEO GEO并没有分别，情况和《MARVEL VS CAPCOM》差不多，若是放在DC使用VGA BOX显示，就会发现背景很漂亮，但角色却特别粗糙。

2)今后厂方会不会利用该基板制作立体游戏，例如《战国传承》的立体版？

答：这个很难说，目前厂方都集中力量开发一些高质素的游戏，例如格斗或动作射击游戏，虽然在不久前也推出了《战国传承3》，但这类游戏的变化确实有限，SNK短时间内应该不会开发该系列的新作了。

3)既然ATOMICWAVE底版基本上和NAOMI底版相同，那以后的作品还会不会出DC版呢？

答：个人认为是会的，现在的DC主机已停产，但每当《KOF》要进行移植时，还是会在DC上先推出。可见DC还是有一定的客源的。但话说回来，除了“《KOF》系列”之外，其它游戏似乎都不会推出DC版。

4)为什么本次SNK PLAYMORE会选择用SAMMY的基板，而不是使用SYSTEM 246或者XBOX的CHIHIRO呢？

答：理由之一是厂方对该基板有一定的了解，始终过去SNK PLAYMORE制作得最多的就是DC游戏。理由二是ATOMICWAVE是在三块基板中造价最便宜。

5)SNK PLAYMORE作品的变化似乎越来越少，今后会不会有多一些其它类型的游戏推出？例如赛车。

答：其实我也相信厂方不希望自己局限在某些类型的游戏身上，而是有更多元化的发展。但厂方暂时欠缺这一方面的人才，加上现在的赛车游戏都要有极写实的表现，如果要在ATOMICWAVE基板上制作未免过于勉强。不过该基板始终比NEO GEO强很多，估计日后厂方会有更多其它题材的作品发表的。

请太郎尽快回答！

永远支持你的读者高达

隐藏角色出现法和隐藏技

你好，太郎哥哥？叔叔？

小弟我有一个简单的问题，呵呵！请问《通灵王 奋斗之魂》隐藏角色出现法和隐藏技？

答：隐藏技

麻仓 叶 ↓○+○+↓○+○+△

道 莲 ○+↓○+○ +↓○+△

ホロホロ ↑○+○+↑○+○+△

巧克力爱情 ↑○+↓○+↑○+↓○+△

法斯特Ⅷ世 ↑○+↓○+○+↓○+△

ハホ↓○↑○↓○↑○△

木刀之龙○+↓○+↑○+○+△

万太 ↓○、○、↑○、○、△

瑞瑟葛 ○+↑○+↓○+○+△

隐藏人物

马尔可：通关一次故事模式

瑞瑟格：用叶通关一次通灵大战模式

沙提：用瑞瑟格通关一次通灵大战模式

哥雷姆：用巧克力爱情通关一次通灵大战模式

万太：在故事模式叶篇以GOOD ENDING通关

安娜：在故事模式万太篇中，以巫力反击击败安娜，再通关即可

ハホ：用安娜通关一次通灵大战模式

“来自天外”的主角…千手：用叶王通关一次通灵大战模式

贞德：用万太通关一次通灵大战模式

《怪物猎人》疑难解答

太郎：

你好，偶有问题请教！

1）现在正在打《怪物猎人》用的是枪手，打到三星级任务时出现的RARE4的发射器，有一个“拗断的角”的材料如何才能得到？

答：您说的是“ねじれた角”吧。该素材可在打败角龙ディアブロス时，从它身上获得。此外，“ねじれた角”还可以使用“鱼龙のヒレ”“砂龙のヒレ”“水龙のヒレ”等“ヒレ”系的物品跟ジャングル区域5的老爷爷交换获得。

2）枪手的最终武器如何出现？需要那些材料？

答：枪手是弩手吧？攻击力最高的弩是老山龙炮，有300的攻击力，但要制造该武器所需的材料只能在ONLINE模式获得，具体材料：老山龙の甲壳x4、老山龙の背甲x1、火龙の逆鳞x3、ドラグライト矿石x20。其它炮弩的制造方法可参照上期科技风的《怪物猎人》攻略。

3）灭龙弹的制造方法？

答：调和カラ骨（大）和龙杀しの实可获得灭龙弹，成功率为75%。

请一定要帮偶！偶感激涕零！

忠读nico上

《影之心 2》武器解疑

太郎大人: 你好!

我想问你两个影之心2的几个问题

1）露丝亚的最终武器除了可以在巴黎大圣堂的黑店花50W买到，还有什么方法可以拿到?

答：游戏开始后不久后，在サウサンプトル的墙上可从一男子那获得しなびたワラ，然后就可以开始玩交换道具这个小游戏了。只要按照以下顺序，便能获得露丝亚的最终武器。しなびたワラ→七转八起（ガンヌ）→至极のヒロシキ（ペトログラード）→おしゃべる人形（シャンゼリゼ）→十日前のごはん（犬神之里）→危险な研究资料（サウサンプトル）。

2）"极め"（就是物理攻击3倍）这个东东你们的攻略上说是在无响庵的川岛那里拿到，川岛是who?，难道就是芳子?

答：是芳子吧。

谢谢~~

鬼武者

《口袋妖怪 蓝宝石》问题

太郎：

《口袋妖怪 蓝宝石》如何把140进化成141？

答：利用ロメのみ制成的糖果来喂饲NO.140使美丽度升到顶点，便会进化成141。

求求你告诉我吧！现此致谢！

SZE QI TAN

《口袋妖怪》问题

HI，太郎：

1)到底怎样才可在GBA的《口袋妖怪》红版内拿到能与已挑战过的训练员再战的道具呢？

答：如果你说的是バトルサーチャー的话，应该是在クチバ的口袋妖怪中心内跟精英训练员交谈后取得。

祝生活快乐

RICKY LEUNG

《恶魔城》里混沌戒指的拿法

你好，太郎哥哥？叔叔？

小弟我有一个简单的问题，呵呵！

那就是我在玩GBA版的《恶魔城—晓月圆舞曲》的时候，通关了2遍，却总也找不到传说中的混沌戒指？麻烦你告诉我怎样才可以找到？

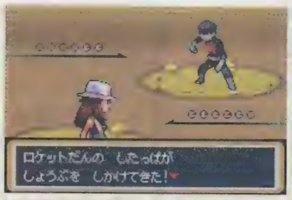
答：混沌戒指是在魂收集100%后于混沌的某一个房间得到，作用是MP无限。

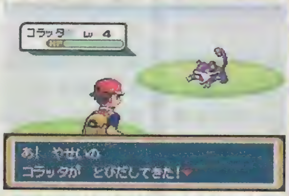
谢谢了哈！祝你身体健康！

爱你在雨

《马里奥高尔夫》怎样得隐藏角色

HI，太郎：





1）《口袋妖怪火红·叶绿》在新版图的第1个岛，在PC中心有一台巨大的机器，到底要怎么用？

答：那一台NETWORK MACHINE，是用来与其他玩家进行连线的机器。

2)我把那台机器的等级提升至了第2级，接着要怎么做才能把它提升至更高等级？请列出程序。

答：我不知道那台NETWORK MACHINE能够升级。

3)《红·蓝宝石》中那两只在版图内四处游走而且要通关后才能捉的口袋妖怪(分别是红色和蓝色)，我尝试了很久也不能使他们生蛋，究竟有什么方法令他们生蛋呢？

答：为了控制一些稀有的口袋妖怪的数目，大部分传说的口袋妖怪均是不能生蛋的，包括你所提及的ラディオス和ラディアス也是其中之一。

4)GC的《马里奥高尔夫》中的隐藏人物应如何入手，请列出。

答：此游戏的隐藏角色共有四人，出现方法如下：

BOWSER JR. 完成迷你游戏“PARTY TRY”的18个球洞

BOO 在淘汰赛收集50个回忆徽章

SHADOW MARIO 完成RING SHOT的六关

PETEY PIRAHNA 在迷你游戏完成击球、到果岭和推杆便可得到

5)GC的《龙珠Z》能用迷你沙鲁吗？

答：该游戏并不能使用迷你沙鲁。

祝身体健康～

心想事成～

FROM MING

XBOX主机设定介绍

你好！我是一个忠实的游戏爱好者。有一些问题想向您请教一下。希望您能尽快回复，谢谢先。

1）我有一台XBOX在买来没多久就发现一些问题在每次开机时都要从新调时间不知为什么？？？

答：由于XBOX主机是没有内置电源的，所以，如果你关机后便拔走电源线，主机就会变回最初设定的时间，因此你只要长期把主机接上电源就没有问题了。

2）还有XBOX它的硬盘是多少为什么显示+50000能不能向硬盘一样分区？？？和怎样分？？？

答：XBOX的硬盘是可以分区的，但必须运用到特殊的DIY方法，本刊不建议普通玩家进行这样的操作。显示“+50000”是很正常的，只有当你的XBOX硬盘剩余空间快到达上限时，“+50000”这个数字才会减少。

3）另外，还有NGC的问题我生化危机-维罗尼卡的隐藏条件和DC.PS2的维罗尼卡一样吗？特别是火箭筒的拿法我想知道？？？

答：是一样的。而在游戏中拿到S RANK则可在普通游戏中追加无限火箭筒。

如能给小弟解答不胜感激

野比

《FFX-2》如何取特殊服装

太郎兄：

请问在《FFX-2》内如何取得莉克的特殊服装(机械师)的HP界限突破道具？

答：マキナリアクター可以在被陆行鸟发现的遗迹深处取得。在遗迹里要先打倒BOSS“グローブイーター”才能令各扉门打开，详情可参阅地图。

如版位不够可E-mail给我。谢谢！

读者MAX

SILENT HILL 3解迷问题

太郎你好：

我曾寄了一封信来，但很久都没有刊登，可能寄失了，希望本次能被刊登。

1)本人在玩《SILENT HILL 3》时，难度为NORMAL，解谜也是NORMAL，在里关中的异世界医院地下3楼的停尸间，被火化炉给困着了，我查过很多攻略（包括贵刊）也没有密码，我只想快些知道密码是多少，找攻略都已经使我非常烦恼了！

答：有关火葬场的密码，其实在NORMAL是随机的(反而HARD难度密码固定为9271)，也就是手没有固定的密码，而解谜方法是先在盖上看十二格上其中四格的数字，那些其实是另一个房间十二张床的摆位，盖上有数字的四格就是需要玩家调查的床，例如右上角那一格是!，代表密码的第一个数字，走到该床查看床尾，如数字是3，就代表密码第一个号数是3，明白没有？

2)我很想知道PS2的《COOL GIRL》太郎兄你觉得好不好玩，以评分来计，值不值7分呢？希望听一听太郎兄你或其他编辑的详细评价？

答：我给它6分，玩法有点《MGS》味道，不过角色动作生硬，而且操作性也不佳，当然游戏中有解谜，也有动作，只是水准并不高，视其为普通游戏就不会太失望。

3)可不可以刊登PS2赛车《RR EVOLUTION》的所有秘技呢？

答：此游戏并没有秘技，所有车辆都要透过胜出不同模式的比赛才能获得。

4)为什么CAPCOM、KONAMI、BANDAI等游戏公司，行货都是日版，但其他的，例如：NAMCO、SEGA、SCE、KOEI等行货就和日版不同，封面后印着For Home Use Only是行货，For Japan Only的是水货，为什么只是NAMCO、SEGA、SCE、KOEI才这样呢？

答：虽然同是行货，但有些与日版根本一样，原因是那些游戏是厂方直接从日本货品抽调出来售卖的，发行的也是在中国设有分公司厂商，例如KONAMI、CAPCOM和BANDAI。至于NAMCO、SEGA、SCE等作品，则全是经SCE进行包装及印刷后才运到中国发售。而KOEI虽然也印有中文说明，但是像《真·三国》或《战国无双》其实是由台湾方面负责发行，因此包装上便和日版不同。

没署名的读者

今后所有“太郎信箱”来信可发送到

Game-kjf@vip.163.com

欢迎大家踊跃来邮询问问题。

红之海2 Crimson Sea

KOEI | 4月15日 | ACT
1至2人玩 | 6800日元

PS2 总分 31 铜

© 2004 KOEI Co., Ltd.

电玩太郎

前作在XBOX上推出，由于销量问题而转战到PS2上。续作在画面和系统上其实与前作差不多，而最大的分别是不再同时有数百甚至上千数量的怪物出现，取而代之的是怪物变得比较耐打。虽然敌人同时出现的数目减少了，但是仍然保留着原有的爽快感，而追加的二人合作模式也增加了游戏的吸引力。本游戏比较差的地方是操作，打击感还是略显不足。

Dr.Game

可以说是科幻版的"无双"，基于这个概念，KOEI的开发班底自然是运用得驾轻就熟了。游戏的爽快感十足，再加上攻击方式比"无双系列"更为多样化，以及简单的操作系统，使所有的玩家都能乐在其中。最值得一赞的是游戏收录了XBOX版前作中所有的CG片段和对战模式等要素，而唯一的缺点是因可选用2名主角而减慢了角色成长的进度，浪费了不少时间。

猫部

由KOEI推出，可以称之为"科幻版无双"，前作在XBOX上推出，叫好不叫座。续作移师至PS2上，相信销量上会有一定的保证。通过剑劈、机关枪及超能力将敌人一举歼灭，保持了一贯的爽快感。游戏以任务的形式进行，内容相当丰富。虽然画面不如XBOX版前作那样出色，而且还没有拖慢的情况，不过整体上还算是近期比较出色的动作游戏，未玩过前作，或者喜欢《无双》系列"的朋友都值得一玩。

小志幽凉

继"《无双》系列"之后KOEI另一款在PS2上发售的动作游戏，前作在XBOX上登场，对于没有该机种的玩家来说，这次算是个新尝试。游戏中玩家可以使用剑、枪和超能力来对付敌人，除了攻击模式和变化较多之外爽快感也很高，不过剑与枪的攻击平衡度却有一点问题。由于要求得到S Rank才得获取道具，所以挑战的成分也不低，从难度上讲比前作高。

幸福操作官

SCE | 4月15日 | SLG
1人玩 | 5800日元

PS2 总分 28 铜

© Sony Computer Entertainment Inc.

SEED

题材非常新鲜的游戏，玩家的责任是将"幸福"分配给不幸的居民，务求让每一位居民都能得到幸福快乐的人生。看着100位居民的不同经历以及有趣的言行，确实是一件十分有趣的事情。只可惜在游戏中玩家可操作的部分并不算多，令人很难完全投入到游戏中，开始时甚至还有"不知道正在做什么"的感觉，而且迷你游戏的种类也很少，希望再有续作推出时会所有改善吧！

电童

玩法新鲜、风格另类的游戏，正如游戏名称那样，玩家能够操控人们的幸福。在游戏中的虚构世界内住了100位居民，主要目的就是分配好人们的幸福，有效地将多余的幸福分配到不幸的人身上，使大家都变得幸福起来……在分配的过程中，玩家可了解到每个人的内心世界，每位居民都有幸福和不幸的可能，光是看他们在不幸时的行为就已经非常有趣了。

小志幽凉

一款颇有创意的游戏，玩家需要在100名住人中收集幸福的元素，然后再分配给他人，由于每位住人都有着独性的个性，所以少不了玩家细心的观察。不过也正因为游戏以观察为主，所以玩家所能做的事相当有限，喜欢此类作品的玩家可能会觉得不错，但如果对需要进行耐心观察的玩法没兴趣的话，也会觉得游戏十分枯燥。

Minamoto

题材颇为特别的SLG类型游戏，玩家需要在假想的世界里引导100名居民体验幸福感，然后将幸福的能量收集起来，继而分配给其他不幸的人。最初未接触本作时，完全想像不到其玩法是怎样的，后来才知道原来并不复杂，毋须难度很高的操作及慎重的思考，主要就是观察的过程。在游戏中可以看到众多经历不同的人生，感觉真的很特别。可惜游戏的玩法比较单调，游戏性略嫌不足。

Kaena

NAMCO | 4月15日 | ACT
1人玩 | 6800日元

PS2 总分 26

© 2003 Namco/Xilam Multimedia All rights reserved.

电玩太郎

以同名全CG动画改编而成的动作冒险游戏，由于原作有着独特的世界观，所以这款游戏还是有一些内涵的。然而卖点上则真的比较弱，角色设计可以用"丑"来形容。玩法上走"《生化》系列"的路线，可是操作却相当有问题。由于本作品以近身战为主，玩家经常因为角色的移动而分辨不清攻击的方法，这是最败笔的地方。其次画面也给人死气沉沉的感觉，一些可以前进的路都不太明显。

Dr.Game

由法国游戏开发人员制作的游戏，对于玩惯了日本和美国游戏的国内玩家来说，的确是有一种新鲜感的，但是笔者对游戏中角色的独特造型却实在不敢恭维，移动部分采用了类似《BIOHAZARD》的系统，因此时常会出现看不见敌人的情况。而且操作系统相当另类，必须花相当长的时间才能适应，整体来说只能算是个尚可一试的游戏。

苍刃

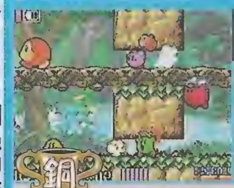
充满美版游戏风格的作品，与大多数的美版游戏所追求的游戏效果相当接近，画面都比较"写实"与"逼真"。不过这些卖点对国内的玩家来说，通常意义不太大。游戏采用了近似《BH》式的操作，就个人来说实在不怎么喜欢，因为一个字——烦！对于一向不太喜欢强调立体场景、CG动画这一类的游戏的笔者来说，评分自然也给的比较低了。

Minamoto

取材自同名电影的动作冒险游戏，由于电影制作班底参与到游戏的制作中，所以画面的素质非常高，这一点从OPENING片段已可感受到。进行游戏时视点不能随意改变，类似"《BIOHAZARD》系列"，不过战斗却是以近距离战为主。玩家操控主角Kaena使用短刀或枪械与敌人战斗，只要花点时间熟悉操作方法便不成问题，其后还会体验到一份爽快的感觉。游戏最主要的问题在于视点方面，有时令玩家看不见敌人位置或周围的情况。

星之卡比 镜之迷宫

任天堂 | 4月15日 | ACT
1至4人玩 | [illegible]



GBA 总分 30 铜

SEED

可爱滑稽的角色和浅显易懂的玩法，使"卡比系列"深受不少玩家的欢迎。新作《镜之迷宫》也承继了系列作的特色，并且加入了4名卡比一起进行冒险的玩法，使游戏更富乐趣。不过最吸引人的始终还是卡比的可爱表情和搞笑的动作，可以为玩家减轻不少工作或学习的压力。进行4人连线对战时，能够通过互相合作来争取更好的成绩，与单人游戏相比，又增添了另一番乐趣。

苍刃

近期罕见的平面动作游戏最新作，玩龄稍微大一些的玩家应该都对"《卡比》系列"多少有些认识。除了一般的单人模式以外，该游戏最大的特点当然不得不提那可供4人互相连机的合作模式，与好朋友同时进行游戏，的确很不错。不过以手掌游戏机来讲，连线式的对战对大多数玩家能有多大的吸引力，这实在是一个疑问。

猫部

大受欢迎的可爱型动作游戏续篇，本作可以通过连接对战线，最多4人同时游戏。协力作战讲求合作性及战略，使游戏的刺激感及乐趣大增。游戏沿袭前作的风格，以简单的操作及充满童趣的可爱角色为卖点。而游戏中的迷宫，不需要全部完成也能通关。另一方面，玩家也可以反复玩，自由度颇高，喜欢卡比的朋友，此作一定可以让你感觉惊喜。

电童

本作最大特点就是有4只卡比能同时在画面中活动，不论单机或多人连线都会有4只卡比出现。单人游戏时，其余3只卡比由电脑控制，遇到需要多只卡比才能解决的难题时，就要找同伴来帮忙。如《塞尔达传说 4支剑》一样，越多人玩就越好玩，包括合力对付敌人和解谜。令老玩家可以放心的是，新作的基本玩法与前作差不多，算是那种很容易玩上手的动作游戏。

总分：金强劲推介36-40 银强劲推介32-35 铜强劲推介28-31

我出生的街道～二丁目建物篇 假日的回忆

以日本昭和时代的街景和建筑物为主题的迷你模型第二弹，本次收录了12种不同的商店和住宅，包括饮茶店、中华料理、美容院、电影院、文具店及电器店等，让你可以随意组合出心目中理想的市镇。

蒙面超人剑扭旦～Soft Collection 10

蒙面超人的最新Q版空心胶扭旦公仔，全套共有8款，分别来自《蒙面超人剑》及《蒙面超人555》这两款作品，造型有趣且不失威武的一面。

VAMPIRE SAVIOR景品～DX Panel & Figure

《恶魔猎人》中两位美艳的女主角莫妮卡和莉莉斯本次化身成这两组美丽的书座，每款各有两种不同的颜色，可用来摆放书本或CD等物品。

超级机械人大战景品～SD Action Build Model

收录了3部机体的Q版模型景品，包括四肢可动的CYBASTER和可变成飞行形态的R-1和WILDRAUBTIER，虽然机体看起来很小，但制作得却十分精细。

原色图鉴系列7～原色爬虫类龟目图鉴"新修订版"

大受欢迎的龟目图鉴经过修订之后再次推出，本次一共收录了18款不同品种的龟目动物，由陆上的、水上的到两栖的，常见的和稀有的都会登场，而且造型十分细致，栩栩如生。

维尼熊Moco Moco Figure Collection扭旦

维尼熊又来了！本次这套扭旦以茶会为主题，除了维尼熊和它的4位朋友之外，还收录了一套精致的茶具，让你可制作出各种情景组合。

多啦A梦 迷你不倒翁

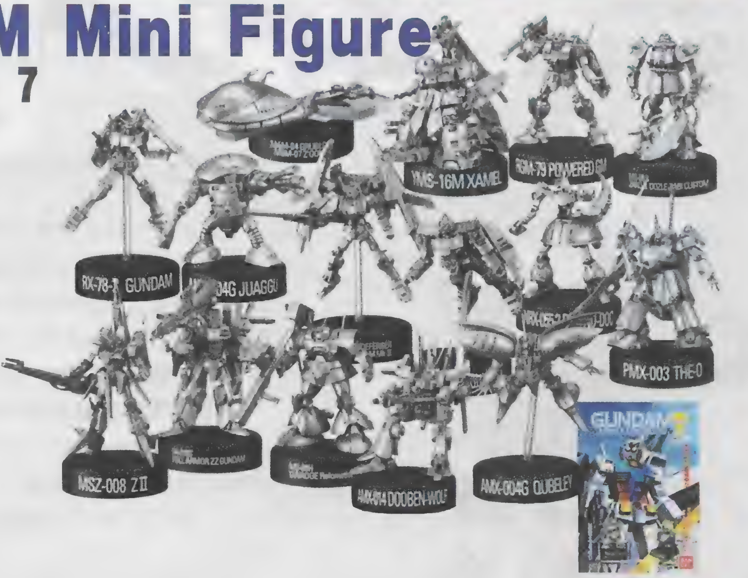
可爱的多啦A梦本次变成有趣的迷你不倒翁，全套共有11款，还包括多啦A梦的妹妹叮铃和特别版各一款，每盒各内藏两个不倒翁。

SEKIGUCHI CELLULOID DOLL COLLECTION

这套迷你模型重新制作了1950年最受欢迎的赛璐珞洋娃娃，全套共有5款，对于老一辈的朋友来说肯定勾起不少美好的回忆！

GUNDAM Mini Figure Selection 7

这一套高达樽盖公仔已推出至第7弹了！本次的登场机体分别来自《机动战士高达 一年战争》、《机动战士Z高达》和《机动战士ZZ高达》，全套共有19款，包括1款特别版(高达+G战机)、2款特别颜色版(古堡劳、多兹尔专用渣古Ⅱ)以及1款超级特别颜色版(THE-O)。

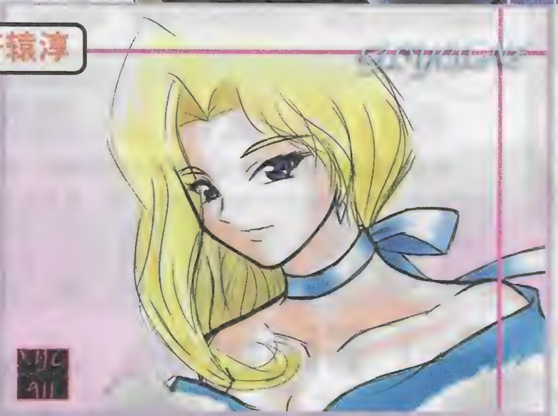


杭州 星仔

◀星仔玩友对色彩的运用非常老到。这次选用的两张作品中，左边那幅原创单幅插画中，蓝色基调中点缀的暖色渐变，让整个画面在协调中透出华丽的感觉。同时，人物造型的设计和具体细节的刻画，显示了作者丰富的想像力和对各种绘画表现技法的熟练运用。非常具有专业水准！

作为《PSO》的同人作品，星仔玩友华丽的画风在右边这幅画中依然得以展现。人物本身造型显得格外鲜明。构图、配色和特效的运用也都恰到好处。以深蓝色的星空作为背景，也给整个画面蒙上了浓郁的科幻气息，与原作品的感觉非常吻合。

北京 轩辕淳



▶穿着晚礼服装的古妮西露在轩辕淳玩友笔下显得颇为妩媚端庄，(似乎跟游戏中女王型的感觉有出入啊，汗)再加上柔和的背景以及简洁明快的装饰，使整个画面给人非常舒服的感觉！

◀▼ 韦学俊玩友似乎对白描风格情有独钟，投过来的稿子竟然始终都是线条非常细致的单色线条稿。而且我们已经多次收到你的稿子了，在此苍刃向韦玩友对G画廊的大力支持表示由衷的感谢！本期精选了两张放出，希望能够看到你的彩稿作品！

柳江 韦学俊

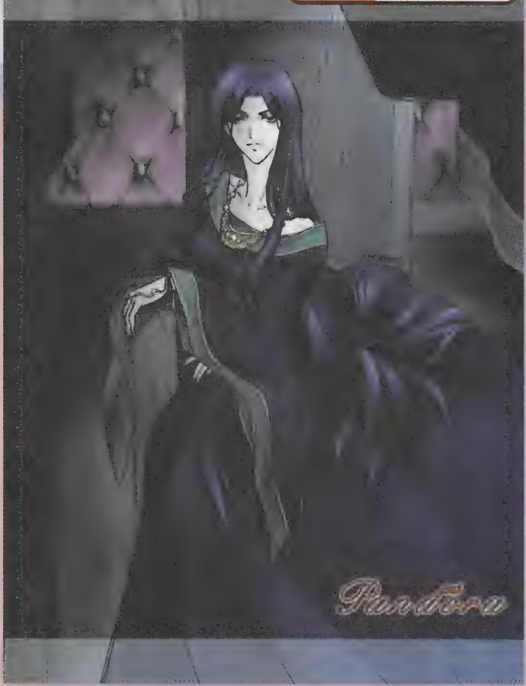
G画廊自开张以来，就有大量的画稿从全国各地的玩家那里源源不断地寄到苍刃手上。日积月累，看着手头为数不少的优秀画稿无法与读者分享，苍刃实在觉得对不住广大玩友的支持，于是决定本期画廊做足两页，让大伙看个够！本次"OUR SHOP"的主角是传奇人物SEED，想对SEED有进一步的了解吗？那还不赶快去看！

广西 曾远

上海 Duck

◀来自《洛克人ZERO》系列的女主角雪儿。Duck玩友通过蜡笔和彩铅的搭配使用，使画面充满了浓浓的童趣。而对人物脸型的变形处理，使作为同人画的这幅作品相对人设原画具有了一种独特的风格。可以称得上是一张非常个性而且可爱的稿子！

郑州 Toriamos



▲曾远玩友声称“此画人物是本人自创的生化系BOSS级角色”。绘制在水粉纸上的作品，整个画面显得非常粗犷，而色彩的灵活搭配与表现，也为作品增色不少，同时向作者丰富的想像力致敬！

▼港漫画风的特瑞，线条稍显杂乱了点，不过稿件整体的感觉还是挺到位的，彩铅上色与黑色线条的搭配还算和谐，作为初次投稿，已经很不错了，希望看到你的新稿子！

锦州 吕进捷

柳州 黄里宁

▲Toriamos玩友可谓本画廊的常客了，这次给大家带来的是《圣斗士星矢》中的潘多拉。线条的运用保持了作者一直以来的风格，而凝重的配色使画面的整体色调与画中人物的气质配合得相当好。不过那个眼神，实在是多少有些恶搞啊！

◀好“罗丽”的一张绯花啊，头部的细致刻画与身体的草图风格在视觉上形成了鲜明的对比，使人物的面部显得愈加细腻，而纷乱的线条也将忍者的干练烘托出来了。不过似乎安田朗先生曾经有一幅类似的绯花，不知道黄玩友是否参考过？

有意于为“G画廊”投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿。题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可。不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm × 270mm以内。来稿请寄“广东省深圳市34－007信箱（邮政编码：518034）”，注意在信封上标明“G画廊”收，同时在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址以及Email地址等。Email稿件请寄本刊信箱“GAME-KJF@vip.163.com”。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

对于稿费发放，如果您持有招行或者交行的银行卡，在来信或Email中将卡号、持卡人姓名和开卡城市名称提供给我们，稿件被采用后，可以更为方便快捷地通过银行卡转帐方式收到稿费！

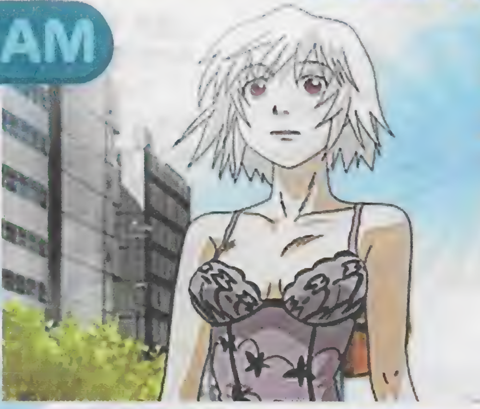
熬神
OUR SHOP
NO.3
南京 酸草莓
深夜4点
这位便是被尊称为“熬夜之神”的科技风编辑部熬夜第一达人SEED先生。SEED先生熬夜的原因有二……
这第一嘛，是因为……SEED先生只有在深夜才能实现幻之变身……
熬神
还是豪鬼装适合他！
变妆中
还有一个原因……
这人是SEED?
我喜欢让自己手中的种子每天都见到清晨的第一缕阳光，
这样它才能茁壮成长……
当然，熬神也有需要休息的时候
17:45
一般晚上6点到半夜12点是他睡觉的时候
但……似乎闹钟往往不怎么管用
猪，起床了！
猪，起床了！
猪，起床了！
都12点了，这哪家发神经呢，这会儿闹钟响个不停？！
boom
所以，当他醒来时……
!!!
呜哇，我的种子！
喂，110吗？我们这里有神经病把自己的家给炸了。这会儿抱着个渔缸在哭呢！

低俗灵DAY DREAM

STAFF
监督
关田修
系列构成·剧本
金巻兼一

作品简介

“阴间”是指死者的世界，一般情况下，我们无法听到阴间居民的对话，不过世界上其实有人是能够与死者沟通的，他们被称为“招魂师”。本次为大家介绍的新作《低俗灵ＤＡＹ DREAM》，改编自《月刊少年エース》连载中的同名漫画，内容主要描写招魂师崔树深小姬的故事。新作以OVA形式推出，预计全部分为4卷，第1卷在6月25日发售，价格是5250日元。

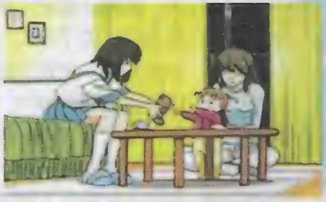


崔树深小姬

故事简介

主人公深小姬原本是一名“招魂师”，可惜由于收入不足的关系，唯有抛头露面从事成人服务行业。就在这时，东京都厅生活对策课的公务员“柧武惣一郎”前来找深小姬帮忙，生活对策课的业务内容一直没有向外界公开，其实他们是负责处理灵体引起的纠纷事件的。“惣一郎”擅于摔角技巧，能够轻易地把体型巨大的暴徒击倒，不过他最怕听到或接触到有关幽灵的事情，所以便远道而来请求深小姬协助，首项工作是对付在公寓内出没的母子亡灵……

武惣一郎



SUBMARINE 707R

STAFF
监督：增尾昭一
剧本：大野木宽
人物设计：ムラオミノル、高木润
机械设计：宫武一贵
SPECIAL DIGITAL ART：小林诚

漫画家小泽さとる先生描绘的海洋冒险漫画杰作《SUBMARINE 707》，在较早前已推出其OVA版的第1卷，备受广大动画迷的欢迎！而第2卷将会在4月28日发售，价格是6300日元。

NARUTO

STAFF
监督：冈村天斋、伊达勇登
剧本：隅泽克之、大和屋晓
人设：西尾铁矢
作画监督：田中比吕人

作品简介

日本TV东京播放中的动画《NARUTO》(《火影忍者》)，其剧场版新作将于今年8月21日开始在全国东宝洋画系上映。剧场版包含长、短编的两部作品，长编是《大活剧！雪姬忍法帖！》，短编是《木之叶の里的大运动会》。

长编作品的舞台是终年被白雪覆盖的“雪之国”，NARUTO等第7班的成员将要挑战一项难度A级的任务，对手包括穿着坚硬铠甲的忍者，以及标题上写着的“雪姬”。短编的舞台是木之叶村庄举行的大运动会，NARUTO将要面对人生最大的一次危机。

读者纵横谈

战火、再び

文：星尘

尽管大多数人早已习惯于消化愚人节的各种“美味”，然而将《苍炎之轨迹》（以下简称《苍炎》）的处女秀选在这么一个特殊的日子多少让人感到有些不适应，好在任天堂踌躇满志的姿态以及随后公布的部分游戏资料终于使得人们不再将其联想为愚人节善意的玩笑。在经过了跨世纪的漫长等待之后，“玩火”者们又能够再次在家用主机上感受到“火炎之纹章”系列的独特魅力，不知道这一次，它会带给我们怎样的感动呢？

刚刚得知游戏副标题的那一刻，我的心情无比激动，不仅仅因为它证实了NGC“火纹”新作的真实性，更因为这样的标题又让我重新联想到了《纹章之谜》和《圣战之系谱》的辉煌，不知道这算不算是一种YY呢？（笑）实际上就我个人的理解，“苍炎”应该暗指本作的主角或是游戏中某个具有代表性的事物，而轨迹则给人一种转瞬即逝的感觉，不知道这是否意味着这次的故事要比上面提到的两部作品更加曲折和壮丽呢？然而历史总是带给人太多值得回味的东西。

众所周知，战争永远是FE世界中不朽的话题，将对于人物的情感、关系以及内心世界的描写穿插在战争的写实之中是“《火炎之纹章》系列”一贯秉持的风格，来自《苍炎》官网的游戏世界观介绍提供给了我们如下的信息：

故事发生在群雄割据的迪利乌斯大陆。因为是战乱年代，在每个国家的国境线附近都会有不同的佣兵军团。一天，自小在佣兵团长大的艾克救助了一名被追杀的女性，而这位女性竟然是克利米亚王国的公主。公主告诉艾克，由于克利米亚王国遭到德因王国的攻击，她不得不前往友国加利亚。答应了公主雇佣佣兵团的请求，艾克一行成为了公主的护卫护送她前往目的地免受德因王国的追捕。他们前往的加利亚王国是一些形态接近于野兽的人居住的王国，加利亚王国接纳了公主，并且为了帮助克利米亚王国他们决定与德因王国开战。战争终于席卷了整个大陆，并让整个大陆陷入了一片战乱之中……

毫无疑问，仅仅这样的一段内容已经赋予了我们太多的想象空间，首先，佣兵军团的出现将玩家队伍在战争中所扮演的角色做了全新的改变，此外，该系列的男主角首次以非贵族的身份登场倒也颇有些出人意料，相信随着游戏剧情的展开，对于其真实身份的种种猜测也将得到进一步的证实，或许制作人有意在主要人物的设定上“摆”玩家一道也说不定呢。（笑）此外，众多的参战国家使得“群雄割据”的战争形势体现得格外明显，尤其是本作，非人类种族的首次亮相也使得战争局势变得更加扑朔迷离。在过去大多数的FE作品中，交战双方往往是对立鲜明的两股势力，这样的世界观无形中导致了战争整体的表现力存在着一定程度的局限性，无法很好地体现出大规模战争的气势以及战场的混乱局面。根据最新透露的游戏资料，在故事发生的迪利乌斯大陆上居住着智慧之民“贝奥克”和力量之民“拉格兹”两大种族。贝奥克分为3个国家，拉格兹分为4个国家，每个国家都有各自的信仰和文化，并且“拉格兹”种族更具有变身成为野兽的特殊能力。如此一来，将至少有大小7个国家参与这场战争，虽然目前还无法得知新登场的“亚人”一族对于游戏剧情的发展会产生怎样的影响，但可以肯定的是它们绝不会仅仅在战场上充当“炮灰”的角色，极富个性化的外型以及谜一般的实力使得它们在本作中的表现同样值得期待！

无责任联想：1. 从已有图片中的发色来推测，男主人公艾克应该只是佣兵团长克雷尔的养子而已，而根据官方的最新说明，艾克将肯定不会是贵族身份，那么究竟他身世如何以及游戏中他和各女主角的关系变化倒是件很有趣的事。

2. 摒弃了贵族的身份，卸下了“复国”的重任，是否意味着本作游戏中的主角有了选择不同结局的可能？虽然到目前为止，“《火炎之纹章》系列”还没有出现过真正意义上的多结局设定，不过毫无疑问，同样是S·RPG游戏的“《梦幻模拟战》系列”在这方面就很值得借鉴，嗯，记得它的主角好象也是平民来着……

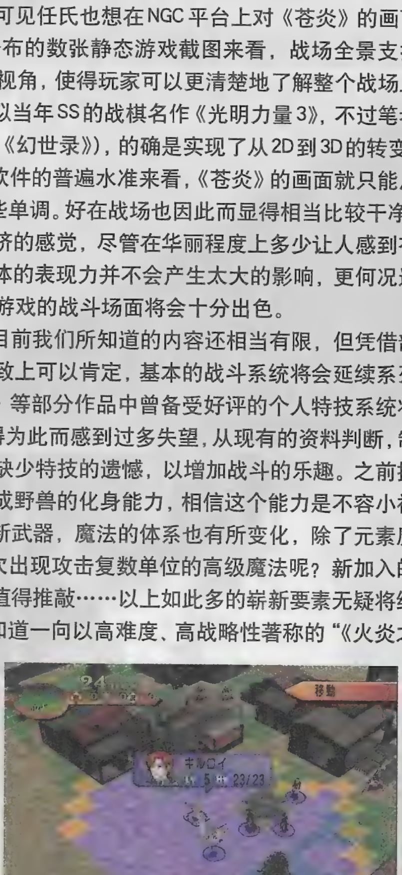
3. 非人类种族的加入是本作故事的一大亮点，除了战场上的敌我关系将变得空前复杂，游戏中的职业种类将有所增加之外，两大种族中的个别角色之间会不会有什么隐藏的特殊关系？亲情?爱情？要知道游戏中是没有什么事不可能发生的。

4. 种种迹象表明，本作启用声优为角色配音的可能性会相当大，即便不是全程语音，光是想想战斗中能够听到那一串串酷到不行的热血台词就兴奋得全身发抖，密切关注中……

单单从世界观、人物设定等方面我们已经能够隐约感觉到将要展现在我们面前的是一款全新的“火炎之纹章”作品，实际上，从《封印》到《烈火》的转变，不难看出，任天堂现在的制作群对于战争整体表现力的把握以及人物形象的描写刻画等也日趋成熟。他们早早就意识到了传统的王子复国的剧本显然已经不能迎合大多数玩家的口味，从这个意义上讲，以较小的切入点来逐渐映射出较大的主题和内容似乎更加真实而合理，当然这同时也对剧本的完整性和深度提出了更高的要求。不过，就去年《烈火之剑》在这方面的表现来看，我们似乎没有必要担心《苍炎》会有什么不妥……

另一方面，现有的官方资料早已证实了之前不少玩家关于“《火炎之纹章》系列”3D化的猜想，除此之外，新作的战斗画面更首次采用了一般RPG游戏中常见的卡通渲染技术，可见任氏也想在NGC平台上对《苍炎》的画面做一些大胆的尝试。仅从已公布的数张静态游戏截图来看，战场全景支持zoom in/out，并且可任意旋转视角，使得玩家可以更清楚地了解整个战场上的形势（不少人都觉得非常类似当年SS的战棋名作《光明力量3》，不过笔者个人感觉倒是更像过去PC上的《幻世录》），的确是实现了从2D到3D的转变，然而不得不承认，以NGC游戏软件的普遍水准来看，《苍炎》的画面就只能用朴素来形容了，朴素得甚至有些单调。好在战场也因此而显得相当比较干净，虽然依旧偏小，但并不给人拥挤的感觉，尽管在华丽程度上多少让人感到有些郁闷，但相信这对于游戏整体的表现力并不会产生太大的影响，更何况这还只是开发中画面，据闻实际游戏的战斗场面将会十分出色。

对于《苍炎》的游戏系统目前我们所知道的内容还相当有限，但凭借部分人物状态画面的图片我们大致上可以肯定，基本的战斗系统将会延续系列的一贯风格，在《圣战之系谱》等部分作品中曾备受好评的个人特技系统将与本作无缘，但显然我们不值得为此而感到过多失望，从现有的资料判断，制作方一定会以其他方式来弥补缺少特技的遗憾，以增加战斗的乐趣。之前提到过游戏中的部分角色有变身成野兽的化身能力，相信这个能力是不容小视的。此外，新作还追加了个别新武器，魔法的体系也有所变化，除了元素魔法的种类增加之外，会不会首次出现攻击复数单位的高级魔法呢？新加入的“特攻”能力究竟是怎样的也很值得推敲……以上如此多的崭新要素无疑将给游戏增色不少！说到这里，不知道一向以高难度、高战略性著称的“《火炎之纹章》系列”这次在存档方式上会有怎样的变化，可以想象作为一款NGC游戏，苍炎如果在战斗中还是只能中断记录的话，对于追求完美的玩家来讲将是怎样的噩梦，斗技场里那几乎令人窒息的惨烈场面又将重现，同时，相信“凹点”应该不会是一件容易的事吧……



无责任联想 1. 看上去《苍

炎》的人物数值上限是 20，是否有职业上限目前还不清楚，此外除了体格，在角色状态栏中又增加了“重量”参数，具体含义不明，而且它的上限似乎超过了20？也许会像776那样有捕获的设定也说不准呢，更有甚者，会不会影响到骑乘系部队的状态呢？唔，有点扯远了……

2. 支援对话系统得以保留并会做某种程度的强化，要是增加游戏中的特殊事件并以积累好感度的方式来决定角色的支援等级甚至结局的恋人归属的话倒是很有吸引力啊，当然，这样的话，同性角色的支援关系可就比较麻烦了……

3. 希望支援关系不仅仅影响角色的命中回避等，更能够加入像超级机器人大战中那样的援护甚至合体攻击的概念，为传统的一对一战斗方式增添更多的乐趣，实际上，不排除那个“特攻”就极有可能是类似的系统噢！另外不知道飞马三姐妹那华丽的三角攻击是否还依然健在。

4. 目前还很难判断3D的战场会对游戏的战略性产生怎样的影响，不过由于“纹章”系列一贯有地图和切换战斗画面两种战斗方式，并且进入战斗画面后交战双方始终是处在同一屏幕内的，这样诸如高低差、方向等因素很难完美地在游戏中表现出来，这也是此前该系列一直沿用平面战场的原因之一，相信本作亦不会有太大的变化。值得一提的是，从已有图片来看，即便是飞行单位似乎也无法站在房屋等较高的地形上，这不能不让人感到有些奇怪……

5. 和GBA的“联动”？此前一直传闻，任天堂将有可能以GBA和NGC“联动”的方式来进行“《火炎之纹章》系列”后继作品的开发工作，这个“联动”的具体含义尚不清楚，可是到目前为止还没有任何关于GBA“火纹”新作的消息，那么《苍炎》就肯定会以另一种方式来实现这一说法。至今已经能够确定的是游戏将肯定对应《封印》、《烈火》的通关记录，真是振奋人心的消息啊！除此之外新作本身在游戏过程中是否支持和GBA的联线，GBA是充当游戏手柄还是仅仅用来保存游戏资料这些都仍是未知之数，不过以任天堂的一贯风格，这种“联动”的可能性将会相当高！同时，本作将极有可能支持多人游戏甚至网上游戏！

等待，漫长的等待。从愚人节的首次亮相至今已经过去近20天了，随着游戏的最新资料不断公开，《苍炎》也在逐渐揭开它神秘的面纱，相信最终的发售日也很快就能确定！预计今年冬季发售的《苍炎之轨迹》正牵动着无数“纹章”爱好者的心，曾一度被视为S·RPG中翘楚的“《火炎之纹章》系列”在几经周折和尝试之后终于重新回归家用机平台，不知道这是否意味着一个新时代的开始？在S·RPG游戏略显匮乏的今天，《苍炎》的出现能否力挽狂澜，再次引领起战棋游戏的风潮，同时也为相对疲软的NGC软件市场注入一支强心针？这一切的谜底都将在今冬揭晓，让我们拭目以待……

系列作一改新玩法是好是坏

这次想借“系列作一改新玩法是好是坏”来发表一下自己的意见，小弟就认为系列作采用新玩法实在是好坏参半，最理想的就是系统不求大变，而其他部分逐渐改变。

一款好玩受欢迎的游戏，往往因为种种的原因而衍生出续篇游戏，如果人气还能持续不落的就可能被系列化。这个原因可以有好多，包括利润的问题、玩家对作品的呼声、开发比全新作来得容易等等。一款游戏由藉藉无名开始，凭着系统的特色、富有性格的人物和内容的创新等，得到不少人支持而成为受欢迎作品，要推出续篇也无可厚非，这是市场的需求和供给的问题，有人期待续篇证明开发费不会白白浪费，不大赚至少也不会大蚀，有这样的信心保证不推出才怪。

而所谓的系列作，就是指相同名字推出的一系列游戏，新作可以是延续旧作的故事发展、也可以是全新的人物和世界观。前者的例子较少，因为要以相同人物来进行新故事并不容易，总不会所有传奇故事都发生在同一个人身上吧，这里的代表作有《Y's》，主角Adol仍然继续他四处旅行的冒险故事。而前者例子较多的，是相同世界观但已经过数十年或数百年，角色全部耳目一新那一种。至于后者，是一些续作在故事、人物上跟旧作完全无关系的一类，除了游戏的名字相近、游戏系统相似外找不到两者的连接点。但大部分的受欢迎系列作，也是以后者系列居多，代表作有很多例如《FF》、《DQ》等，因为每集以全新故事和人物开始，所以每次感受到的东西也完全不同，所以系列作的寿命长也是有理由的。

说了这么多废话好像仍然没有进入正题，为何小弟会认为系列作采用新玩法实在是好坏参半？就是针对刚才提到后者的系列作。一改新玩法是指把过去的系统来个大改革，即使不变到面目全非战斗方式也会有很大出入，这样做虽然会有更大的新鲜感，但如此一来把游戏名字换过来，不就是变成了另一款游戏吗？变成只以名字来维系系列作，人们很难从中找到以往的那份感觉。好像《FF》那样，正传的作品外还有一些是外传性质的作品如《FFCC》，但玩法上跟以往的《FF》几乎全无关系，与其说是《FF》倒不如说是《圣剑传说》的系列作更贴切。像这样为了令作品有好的销路，而起了受欢迎系列作的名字就不太好了，始终单以游戏名字来延续作品有点不像话。

但这样又是否一成不变便好，这个小弟也不赞同，如每次系统、画面上完全没改变，没错可以即时感受到旧作的风格。但不是每一款游戏也像《DQ》般出名，系统不变只变故事的做法已经过时，玩的人热情度会逐渐下降，还会令人觉得开发人员在偷懒。所以小弟说“系统不求大变，其他部分逐渐改变”是有必要的，系统不求大变目的在于留住玩过旧作的人们，很多人会对作品的系统先入为主，因为那是游戏的核心部分，是接触最多的部分，所以稍有改变人们也会很敏感，只有在旧作系统的基础上逐渐去改变，才能更容易去接受。而其他如画面、音乐的部分，对于起用全新世界观的系列作来说，

怎样的变也不会有大影响。就算是从平面变成立体也是一样，只要从系统中感受到仍然是系列作便足够了。小弟想每一位支持系列作的人，也是因为游戏的内容出色才去支持。如果单单是名字相同，而去玩所有系列作游戏，只会变成一个盲目追棒没有自我的人，这样子玩游戏还有什么意义？

读者杜牧

编者的话

系列作怎样去改变才算出色？首先可以肯定地说，不同的玩家有不同的意见，很难得出一致的答案。但随着游戏的迅速发展，游戏画面也不断进步，现在很多的系列作即使内容没多大改动，也会在画面上下功夫，又或者在系统上花一点心思，务求能留住过去曾支持作品的玩家，不会被其他更新的游戏夺去欢心，所以笔者也赞同读者杜牧的讲法，能够保留系列作的风格外，增加一些新元素在最新作里。此外，是否每集只以游戏名字维系，游戏内容变化大的就是不好的作品？这倒也不是，始终不断求变也算是系列游戏的一种风格，问题是玩家能否接受每集如此大的变化而已。

读编漫话

检讨中的店长的话

上期杂志中《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》的攻略因为美编的严重失误，而导致68页至71页的图片出现链接错误，某些图片出现了重复的现象，给读者带来了极大的不便，店长如今正在为此事而深刻检讨中。虽然“知错就改还是好孩子”这句话可以减轻店长心中的愧疚感，但又有谁来弥补这些低级失误使读者对杂志产生的“信任危机”呢？所以说一千道一万，店长都绝对不会逃避责任的，本期重新将正确的攻略页面刊登出来，算是给读者一个“亡羊补牢”式的诚意道歉吧。

编辑这期杂志的时候，想来大部分的学生读者已经进入到复习考试的阶段了吧。但有时候如果真的看不进去书的话，就要换换脑子，千万不要勉强自己啊！【樱子：其实店长这家伙的心里话是‘复习考试的时候也不要完全忘了游戏啊，不要忘了买新杂志啊’！】记得店长还是学生的时候，无论大考还是小考，都不会感到紧张的，因为在店长的心中有这样一句话：学习没有“不劳而获”的事儿，平时的积累才是最重要的。不要觉得店长太臭屁，当你深刻领悟到其中的内涵时，也一定会受益的。举个例子来说，初三时代的店长每天晚上学习2个半小时，游戏1个半小时，即使是在升学考试的突击复习阶段，也是如此……这里还要特别感谢一下对游戏不存在歧视心理，能够给孩子自由空间的父母们，你们太可爱了！【樱子：打住！说太多废话了！】

下面还是我们“读编漫话”的开胃菜——选登读者来信。

《GAME科技风》的小编们，你们好！

我是《GAME科技风》的老读者（从1A到4B我都买了，资格够老了吧），在看了这么多期的杂志内容后，现在就来发表一下我对贵刊的看法。

贵刊的重心是攻略，我购买贵刊的原因主要也是攻略。贵刊的攻略非常详细，附带地图说明，这是其他同类杂志中很少见的，也是贵刊的优点。我很喜欢2AB合刊内的“怀旧长廊”，但为什么后面几期就没有了呢？这是个很好的栏目啊，而且攻略的游戏又是经典游戏。贵刊在国内刚出道不久，遗漏了不少经典游戏的攻略，像《生化危机》(GC)、《潜龙谍影2》(PS2)、《樱大战》(PS2) 等……希望贵刊能“补完”这些经典RPG、AVG游戏的攻略。在4A里有个朋友说因为你们2AB合刊里的《异度传说》攻略而买了这款游戏的正版，我也希望你们能重视“怀旧长廊”这个栏目，多留几页给这个栏目不行吗？

《WILD ARMS Alter code：F》怎么到现在还没有连载结束啊？如果是周刊还可以接受，但如果是半月刊的话，我希望一个流程攻略最多不要超过4期，要知道同样详细的攻略，国内两大知名TV GAME杂志也不敢出现超过3期的连载，否则就要被大多数读者骂了。希望《GAME科技风》的小编们可以把详细的剧情和地图攻略在尽可能短的周期内登出来。(4B中先给出最速流程攻略，再连载剧情的方案也不失为一种好方法)

我一直希望游戏杂志能从单纯的娱乐跳出来上升为一种文化，因为看到了2AB上的那篇《虹色的青春》，所以至今仍在购买贵刊，我渴望在杂志上看到类似的内容。以往PS上的“《心跳回忆》剧场”系列，《虹色的青春》和《彩之爱歌》是我最喜欢的游戏，所以如果有《彩之爱歌》的剧情小说也一定要等出来啊！目前连载的“日本战国历史篇”也让像我这样的读者了解到了有关日本战国的故事，还是蛮不错的。

最后，在广告中看到5月A要送光盘了，看了那么多国内TV GAME杂志的配书光盘，内容大体相同，没必要的新作影像，无聊的访谈内容，琐碎的CG欣赏和MTV，死板的游戏讲座，其形式就像杂志内容一样要分为若干个板块，力求做到什么都有，而我却希望贵刊的光盘内容能够在专辑化的路线，做一些经典游戏的专辑，系列回顾，MTV专辑……因为制作专辑内容花的时间和精力比较多，所以不必每期都送光盘。

说了这么多意见，也许有很多读者也说过了，店长也看得烦了，也许我提到的意见让你们很为难，我也是希望贵刊能够办得更出色。毕竟贵刊在我们这里是比较难找到的，而我也不希望贵刊在我们这个地方从此消失了。（是不是太严重了！？）

林克

尊敬的店长，你好！

你为了让杂志上能够反馈更多的读者的声音而不断努力地看着每一封来信，还在其中选出具有代表性意见的来信可真是不容易啊！所以我祝你事业兴旺，一帆风顺。

还是那句老话，贵刊的攻略能符合我们这边读者的口味，而且在详尽说明的同时附以地图，表示出游戏中的各种要点和隐藏道具位置。这使我这样的玩家十分高兴！不过在游戏中，以及“游戏时刻表”里还是有大量的英文单词出现，这些我大部分都看不懂。(我的英语水平太差了)但我还是衷心希望能够将其汉化过来，而且最好中、英、日搭配在一起，方便读者阅读。

“情报网络”部分还是有一些混乱，我希望在情报分类的基础上，最好再就新闻的内容进行划分，将题材相近的新闻用特别的图框收录在一起，这样可能不仅更美观了，而且查找起来也方便一些。还有就是你们赠送的“游戏旋风”VCD最好不要贴在杂志的封三上，这样将光盘带扯下来之后，第128页就往往会和封三粘在一起，所以希望你们能想出好方法来解决个这问题。

最后我还有一点小小的个人请求，我希望《GAME科技风》今后能赠送一些有关高达的海报。

岬太郎

店长的集中回复

林克读者提到了有关“怀旧长廊”这个栏目，其实当初在制作2AB合刊的时候，我们是因为现有的页数不够才想到要开这样的一个栏目的，在其中收录了一些GW旧刊上的攻略。之后根据读者的反馈意见，我们也觉得就此舍弃这个栏目有点可惜了。但由于前一段时间大作云集，既定的攻略版面都已经排满了，因此“怀旧长廊”这个栏目才没有再出现过。现在与我们刚刚推出这个栏目时的情况所不同的是，如果“怀旧长廊”再次出现在杂志中，那么选择的经典老攻略我们要通过“读者调查”筛选出来。这里就顺便呼吁一下，喜欢“怀旧长廊”栏目的读者，你可以将自己希望看到的老游戏攻略告诉我们，在累计一定的票数之后，我们将会酌情陆续刊登那些老攻略的。

关于“游戏文化”方面的文章，是本刊的一大薄弱环节，今后我们将会首先在保证攻略质量的前提下有计划地筹集这方面的文章。目前店长手中就有一篇以游戏世界观为背景的原创小说，并且正在审核当中，希望这篇连载小说能够刊登在杂志上，以飨读者吧。

最后说说有关光盘方面的问题吧。光盘作为杂志赠品的一部分，在5A上已经以“游戏旋风”VCD的形式与广大读者见面了。现在读者的反馈意见正在收集当中，无论是好是坏，今后一定会公布出来的。而就《GAME科技风》赠品选材来讲，光盘只是作为赠品的一种，可能是VCD也可能是CD，或者未来的某一期，我们将直接赠送给读者一个成本较高特别礼物也说不定。所以有好的意见就赶快发给我们，这样你的愿望很可能就会实现哦！

“游戏旋风”征集玩家影像投稿

凡是自认为“游戏达人”的玩家，如今“游戏旋风”给了你一个展示自我水平与挑战极限的空间。你可以把自己最有心得的游戏过程录制下来，然后提前通过信件或E-MAIL与我们取得联系，得到答复之后可以将收录你的游戏水平的录像带或光盘寄给我们，在“游戏旋风”中与全国成千上万的读者一起欣赏你的表演！此外还将得到一笔可观的稿费作为奖励！我们相信：游戏应该是这样玩的……

邮购信息

目前还有少量的1月A、1月B、2月AB合刊、3月A、3月B、4月A、4月B、5月A、5月B可供邮购，汇款地址为深圳市34-007信箱，邮编518034，请在收款人一栏填写“郑鸿荣”，并在附言栏中注明所要购买的期数与联系电话。邮购1月A、1月B、3月A、3月B、4月A、4月B、5月A、5月B，每期9.8元（已含邮费），邮购2月AB合刊的汇款金额为19.6元（已含邮费）。

店长の调查

1. 本期新增的版块、栏目及文章你是否满意？对此有哪些意见？
2. “游戏旋风”的内容是否合格？你希望在这个节目中看到哪些影像？
3. 你觉得目前的《GAME科技风》存在的最大缺点是什么？

看图说话

GAME科技风小编形象曝光！

▲一组非常可爱的《真·三国无双3》的人气角色之同人作品。可见一个游戏系列想要拥有旺盛的人气，角色设计是相当重要的啊！

◀《机战MX》还有近一个月就要发售了，这里贴《超级少女大战IMPACT》的图作为纪念！

本板块的图片
不适合所有游戏玩家
含有超强的搞笑成分

日本微软方面，为了拉动XBOX的人气。用“常夏的乐园”为口号，推出了以《DOA极限沙滩排球》为主题的玩家活动！4月19日至20日，经过选拔之后的50名日本玩家与人气偶像下村真理小姐等美女在沙滩上一起打排球，并共进晚餐！

热点关注

Microsoft公布次世代机开发软件，XNA平台是业界未来曙光？

上期本版块中曾提过在3月22日至26日，美国加利福尼亚州的圣何塞市举行了一次GDC会议，当中除了提到SONY次世代PS系主机的未来设想外，事实上Microsoft也借此机会公开了新一代游戏软件的开发平台。这个被称为“XNA”的平台主要着重于3个课题：易用性、通用性和低成本，通过此平台能为游戏开发者营造最佳的开发环境，既然是由Microsoft开发，XNA顺理成章地会成为次世代主机XBOX 2的主要开发用平台。听说此XNA平台一出，已经有20多家跟游戏开发有关的公司愿意去使用，而在即将来临的E3中，相信Microsoft会有更多有关XBOX 2的系列产品的详情公布。

游戏是娱乐，也是一项产业，开发游戏往往要跟成本效益挂钩。

为何这个XNA平台会有那么大的吸引力呢？据有关消息情报指出，XNA融合了过去游戏机与电脑游戏的开发环境，不但可用于开发XBOX游戏，还可以直接开发PC用游戏或一些手掌机上的游戏，有这么强的互换性能，对游戏开发人员来说应是最大的恩惠了，要知道历来每部家用游戏机的开发平台都不一样，例如PS2的开发工具是基于Linux，而XBOX则是基于Windows，每当进行游戏的移植时，并不是简简单单地拷贝过去便可以了，所进行的工序可能足以开发一款新游戏了。除此之外，XNA平台的易用性和低成本都是其特色所在，强调只要是熟悉Microsoft系统操作的人，如果有创意的话就可以简单地实现开发的工序。PC平台跟家用游戏机开发平台达到完全互换再也不是梦想了。

期待XNA平台真的能给予游戏开发者更适宜的开发环境。

如果MICROSFOT真的能开发出简单易用且低成本的开发工具，不仅对自家的XBOX 2有正面影响，对整个游戏业界来说可能也是一种曙光。为何现在的游戏常被人指责为毫无新意呢？厂商又经常把热门的游戏稍作改良便出了又出呢？事实上未必是游戏开发者已经黔驴技穷了，可能是因为成本效益的限制，即使有不俗的创意，到最后却很可能由于制作时间、开发成本以及预期收益方面的问题而不了了之。为何以往的游戏那么富有创意呢？可能是因为当时的游戏开发工序并不复杂，如果XNA平台能够令开发的费用和时间大大缩短，那么开发者就能把更多的时间放到思考游戏内容的工作中，玩家也可以期待他们创作出更好的游戏，打破目前续作泛滥的局面。

#终于碰上难得的一天假期，店长与樱子在吃过晚饭之后决定一起出去散步。因为店长所在城市很少看到有人骑自行车，所以那天晚上途径一条较为偏僻的小路时，没想到迎面竟然发现一个人骑着自行车冲了过来，好在店长有练过，急忙拉着樱子躲开了。事后看樱子面不改色心不跳的样子，店长顿时感觉疑惑起来。细细问其究竟，樱子告诉店长，当年她可是有“单车暴走女王”的称号啊！事情是这样的：自从樱子学会骑自行车之后，就莫名其妙地染上了一种嗜好，那就是“骑车带人”！而樱子为了增添骑车时的乐趣，还特别喜欢带着人从坡度相当大的高处冲下去-_-b 如果坐在车后座上的人不会惊声尖叫的话，樱子是绝对不会罢休的！为此她的学妹，甚至是大姨妈都没少因此而“受苦”……店长听过之后，不禁冷汗顺着脊背直流，上帝保佑生活在没有自行车的城市里的人……

#上个星期一，店长终于倒下了！原因是纠缠店长达一个星期之久的感冒进化成为了发烧！晚上8点多的时候，店长就已经躺在床上了！不过店长不知道别人在发烧的时候会是什么状态，店长一发烧就会胡思乱想起来，其中以回忆式的居多。而且当晚还做了一个奇怪的梦，店长成为了一名出色的赛车手，在F1的赛道上享受着极限速度的刺激！最后的最后，多名美丽的赛车女郎把店长包围了……【樱子：……】

#我们最最可亲可爱的小编形象设计者酸草莓（别名碳酸钙）终于完成了《GAME科技风》的小编形象！店长与其他小编甚为满意！！而新原创的“Our Shop”漫画也受到了读者的大好评，实在是双喜临门的事情啊，哈哈！打个形象的比方来说，“Our Shop”里的小编形象是即时演算的，而设定稿的小编形象则是CG，有多点光源处理啊！

#编辑部来了一位春秋战国时代的人物，名曰“平原君”！平原君的英语水平很高，但平时却很少展示出来，充分表现了其“沉默是金”的做人原则。可是金子就总会发光的，有一天店长邀请其他小编一起去吃西餐，平原君的才华才终于表现出来，手拿着菜单用流利的英语将侍者叫过来，并一口气报了一系列的西餐名，其语速之快、之准确令人乍舌！可是令人万万想不到的是，侍者只回了一句话：“先生，请您讲中文好吗？

《GAME科技风》5B 游戏旋风曲目
最终幻想X—2 钢琴曲精选合集

01	Seal of the Wind ～The Three Trails～	07	Akagi Party
02	Yuna's Ballad	08	Nightmare in a Cave
03	Paine's Theme	09	Demise
04	Creature Creation	10	1000 Words
05	Calm Lands	11	Epilogue ～Reunion～
06	Zanarkand Ruins	12	Eternity ～Memories of Waves and Light～

特别收录：

13	real Emotion（幸田来未／单曲专辑版）	14	1000の言叶（幸田来未／单曲专辑版）

樱子答疑

读者：贵刊已经在前几期中刊登了《生化危机OutBreak》的前4章，为何直至现在都还没有第5章“决意”的攻略呢？何时才能够发表？

樱子：首先要为关心《生化危机OutBreak》攻略的读者解释一下，GW攻略组很早就已经与香港方面的CAPCOM事务机构签署了协议，在制作攻略的时候要依照CAPCOM指定的攻略进度来完成，多刊登的话将会是违约行为。没有第5章“决意”的攻略，正是CAPCOM官方的要求，因为比杂志上更加详细的游戏全攻略已经发行了单行本，为了照顾那些购买攻略单行本的玩家，《生化危机OutBreak》的攻略只能欠缺最后一章了。而《GAME科技风》自了解了该情况之后，在制作类似《鬼武者3》的攻略时，就攻略进度问题与其商议，并进行了特别的处理，以后CAPCOM的游戏攻略我们都将制作完整，只是在此之前的《生化危机OutBreak》成为了特例，给读者带来不便，实在不好意思。

读者：入手5月A！打开一看为什么有《血腥咆哮4》？你们是不是搞错了啊！新作？我已经玩了很久，而且所有隐藏角色都齐啦！真是大疑问啊！

樱子：这位读者一定玩的是美版咯，因为日版的《血腥咆哮4》是在今年5月27日才会推出的。

下期精彩内容预告

绝对焦点！

游戏旋风将收录最终幻想XII最新影像

E3展前篇！

为你第一时间送来E3展前所有有价值的游戏情报

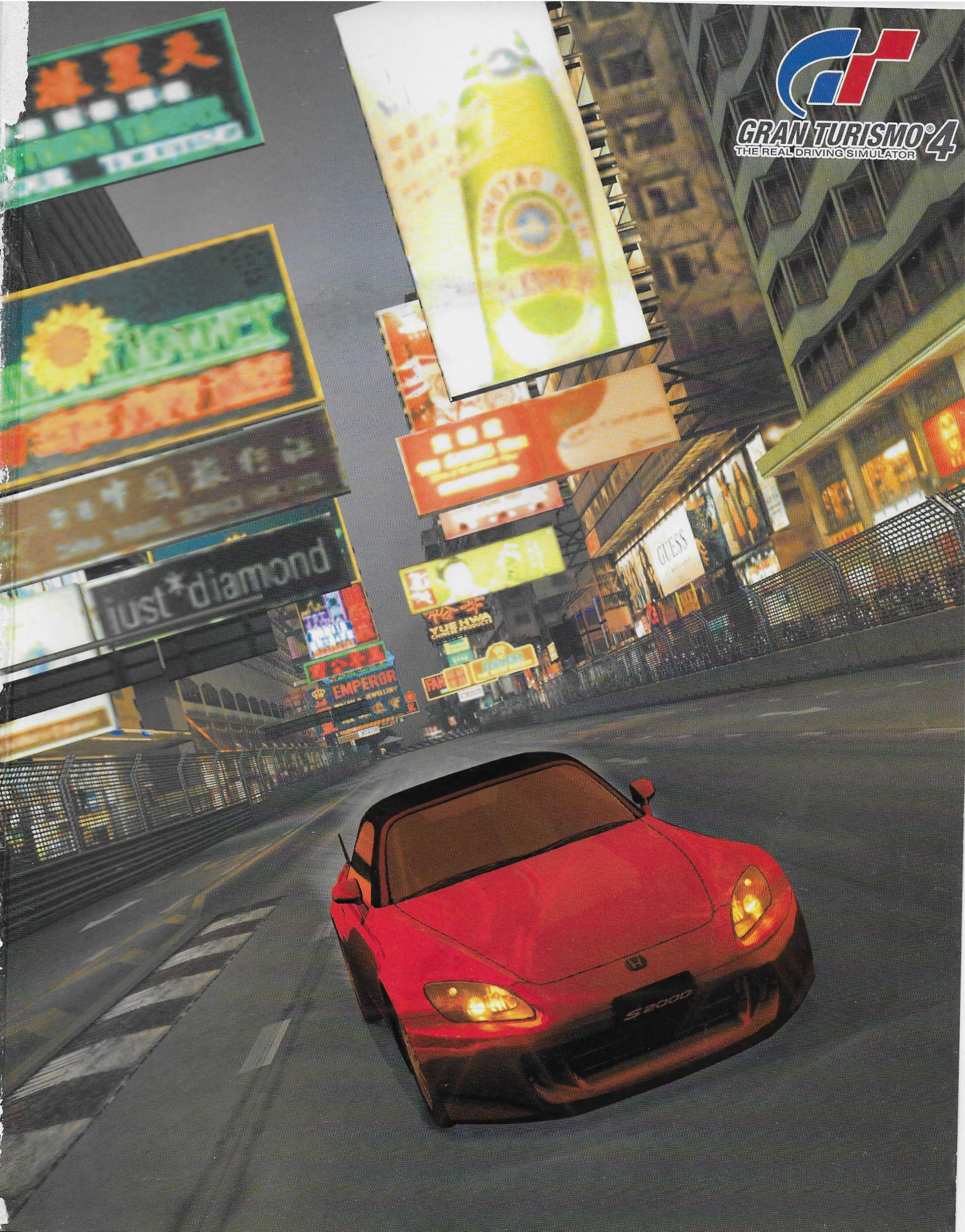
新作主打！

日美两地夏季人气新作大篇幅密集报道

怀旧主义！

由“FAMI系列”引述日本游戏现状

游戏迷5月份的不二选择！


GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR
just*diamond
EMPEROR
YUE HWA
GUESS
S2000

幻想水滸伝 IV
GENSOSUIKODEN IV